• EXTREME ASSAULT • VIRTUA COP 2 • F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER
• THIRD MILLENNIUM • WORLDWIDE SOCCER • SEGA TOURING CAR

ΔΩΡΟ Η ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΤΟΥ GRAND PRIX

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 95 ΜΑΪΟΣ 1998 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.



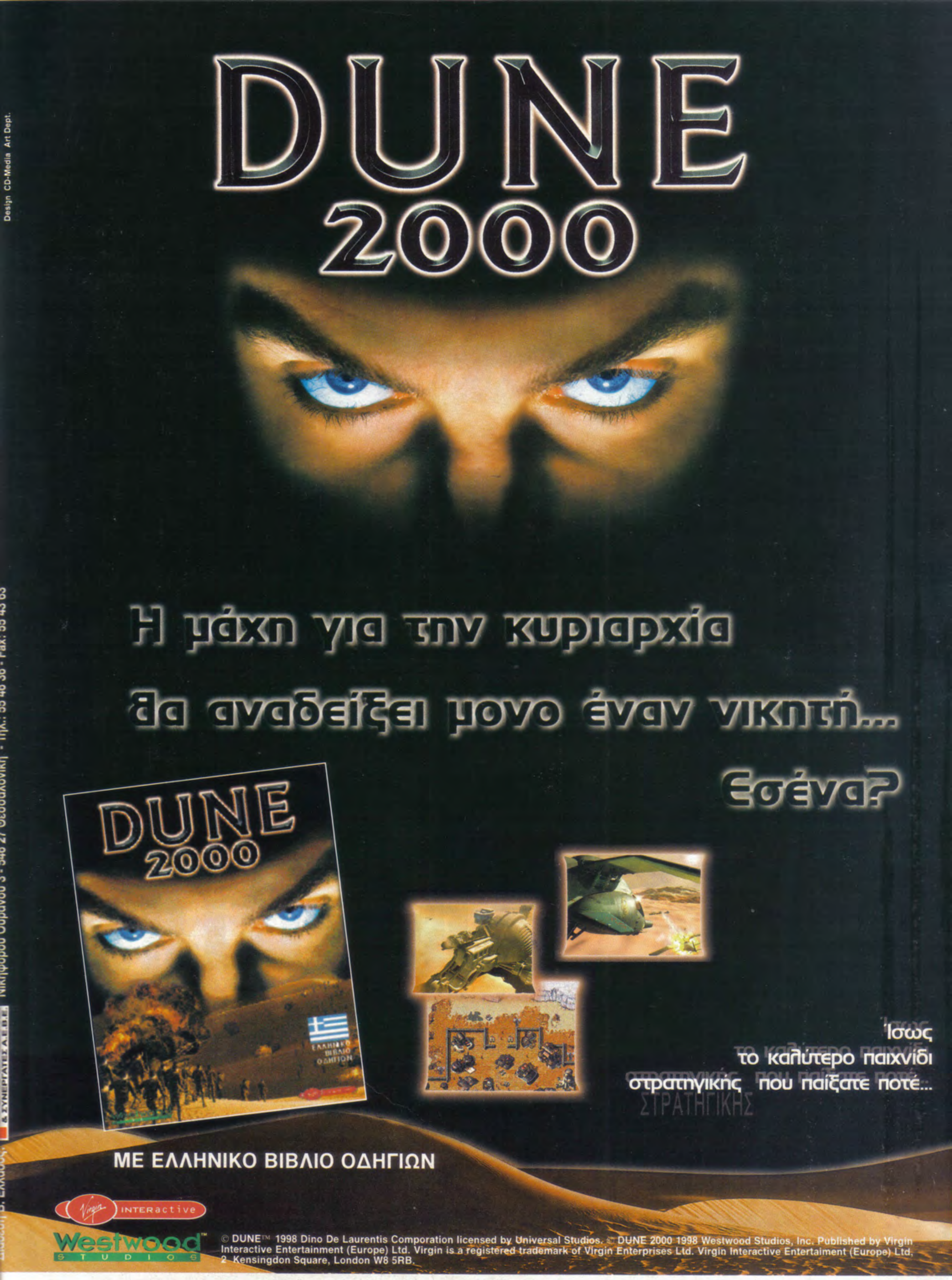
StarCraft
Ο διαστημικός διάδοχος του Warcraft



PREVIEW WINDOWS 98

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ NET CAFE: Ο ΝΕΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ


ΡΕΙΜΑΝ
ΤΖΟΥΝΙΟΡ
η MICROSTAR παρουσιάζει
την εκπαιδευτική διάσταση
στο παιχνίδι:
Η ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ ΑΠΟ 6 ΕΩΣ 11 ΧΡΟΝΩΝ
Ενας τέλειος συνδιασμός παιχνιδιού και εκμάθησης
Τα παιδιά εξασκούν τις γνώσεις τους διασκεδάζοντας
Ατέλειωτες ώρες ευφυούς παιχνιδιού
Περισσότερα από 60 επίπεδα παιχνιδιού
6 τελείως διαφορετικοί κόσμοι
Εντυπωσιακά γραφικά
και κινούμενα σχέδια
60 εικόνες το δευτερόλεπτο
τα παιδιά
μαθαίνουν παίζοντας
περισσότερες από 600 ερωτήσεις
στη γλώσσα και τα μαθηματικά
απλή αναγνώριση των λέξεων •
αλφαβητική σειρά •
σωστή αναγνώριση και κατανόηση •
συλλαβισμός των λέξεων •
αναγνώριση και ανάγνωση των ήχων •
ορθογραφία •
ανάγνωση των αριθμών •
αρίθμηση •
σειρά των αριθμών •
πράξεις •
ανάλυση των αριθμών •
σύγκριση ποσοτήτων •
Ubi KIDS
Ubi Soft
ΤΕΥΧΟΣ Α' 6-7 ετων
ΡΕΙΜΑΝ ΤΖΟΥΝΙΟΡ RAYMAN
σύμφωνα με το πρόγραμμα του Δημοτικού Σχολείου
500 ερωτήσεις για τη γλώσσα και τα μαθηματικά
Η ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
Ubi KIDS
Ubi Soft
ΤΕΥΧΟΣ Β' 8-9 ετων
ΡΕΙΜΑΝ ΤΖΟΥΝΙΟΡ RAYMAN
σύμφωνα με το πρόγραμμα του Δημοτικού Σχολείου
600 ερωτήσεις για τη γλώσσα και τα μαθηματικά
Η ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
Ubi KIDS
Ubi Soft
ΤΕΥΧΟΣ Γ' 10-11 ετων
ΡΕΙΜΑΝ ΤΖΟΥΝΙΟΡ RAYMAN
σύμφωνα με το πρόγραμμα του Δημοτικού Σχολείου
700 ερωτήσεις για τη γλώσσα και τα μαθηματικά
Η ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
Οι εταιρίες ΑΠΟΛΛΩΝ MULTIMEDIA και MICROSTAR-UBISOFT σας προσκαλούν στην παρουσίαση του εκπαιδευτικού λογισμικού multimedia, με τίτλο "Η ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ παρέα με τον ΡΕΙΜΑΝ" την Δευτέρα 11 Μαΐου και ώρα 19:00-21:00 μ.μ., στο auditorium του Γαλλικού Ινστιτούτου Αθηνών, Σίνα 29
ANAMORPHOSIS 8674200
σε επιλεγμένα
computer-shops και βιβλιοπωλεία
MICROSTAR A.B.E.E. • Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ
τηλ: 6498974, 6497495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@ath.forthnet.gr
Ubi Soft ENTERTAINMENT
MICROSTAR EDUCATION SOFTWARE



DUNE
2000
Η μάχη για την κυριαρχία
θα αναδείξει μονο έναν νικητή...
Εσένα?
DUNE
2000
Ίσως
το καλύτερο παιχνίδι
στρατηγικής που παίξατε ποτέ...
ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ
Virgin INTERACTIVE
Westwood STUDIOS
© DUNE™ 1998 Dino De Laurentis Comporation licensed by Universal Studios. © DUNE 2000 1998 Westwood Studios, Inc. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. Virgin Interactive Entertaiment (Europe) Ltd. 2 Kensingdon Square, London W8 5RB.
Design CD-Media Art Dept.

EDITORIAL

Σηκώνοντας το λάβαρο της επανάστασης νιώθω την ανάγκη να βροντοφωνάξω έναν διαπλανητικό αγωνιστικό χαιρετισμό: Το Warcraft II πέθανε (που λέει ο λόγος δηλαδή), ζήτω το Starcraft!

Επιτέλους! Αφού παίξαμε τον "παπά" τόσους μήνες (εδώ Starcraft, εκεί Starcraft, πού είναι το Starcraft;), ο διάδοχος του "παιχνιδιού των παιχνιδιών", του Warcraft II, μας έκανε την τιμή και κυκλοφόρησε λίγο πριν από το Πάσχα. Να ξέρατε τι τραβήξαμε στο προηγούμενο τεύχος! Το άτιμο το παιχνίδι παρουσιάστηκε την ώρα που το "PC Master" Απριλίου βρισκόταν στο τυπογραφείο. Δεν μπορούσαμε να κάνουμε τίποτα πια. Δύο-τρεις μέρες νωρίτερα αν εμφανιζόταν, θα κοσμούσε το εξώφυλλο του προηγούμενου τεύχους. Από μια άποψη, βέβαια, καλύτερα που το παρουσιάζουμε τώρα, καθώς είχαμε όλο το χρόνο στη διάθεσή μας να το ψάξουμε σε βάθος. Ποια είναι η γνώμη μας για το παιχνίδι; Μα, πιστεύω ότι ο ενθουσιασμός μας είναι διάχυτος σε όλο το review - μέχρι παρεξηγήσεως δηλαδή.

Το Grand Prix II, αν και έλαβε χώρα το επόμενο Παρασκευο-Σαββατοκύριακο του Πάσχα, σημείωσε εξαιρετική επιτυχία. Υπήρχαν ενθουσιασμός, παλμός και συγκίνηση σε τέτοιο βαθμό, που ο φίλτατος κύριος Κράτσας έφθασε σε ντελίριο! Ολα τα νέα από το happening μπορείτε να τα βρείτε στην εφημεριδούλα που περιλαμβάνεται στο περιοδικό. Μια ξεχωριστή παρουσίαση για ένα ξεχωριστό Grand Prix!

Οταν έφθασε στα γραφεία του περιοδικού το adventure Riana Rouge, όλος ο αρσενικός πληθυσμός έσπευσε να το δει από... καθαρά επαγγελματικό ενδιαφέρον (εμένα μου λες). Αυτό το παιχνίδι είχε μια... καλλιτεχνική άποψη, ένα σασπένς, ένα μυστήριο. Για να μην πούμε ότι είχε και ένα "λαγουδάκι" του "Playboy". Οχι ότι ενδιαφερθήκαμε γι' αυτό, μπααα... Ο Αντρέας, βέβαια, όχι μόνον δεν ενθουσιάστηκε προχωρώντας το παιχνίδι, αλλά μάλλον εκνευρίστηκε. Αλλοι πάλι εκτίμησαν τα... πλεονεκτήματά του. Γούστα είναι αυτά...

Στο τεύχος αυτό θα πάρετε και μια πρώτη γεύση από τα επερχόμενα Windows 98, τα οποία αναμένεται να ανακοινωθούν επισήμως τον Ιούνιο. Η ύπαρξη του Internet Explorer 4.0 στο περιβάλλον του νέου λειτουργικού "παίζεται" ακόμη στα αμερικανικά δικαστήρια, ωστόσο δεν πιστεύω ότι ο Bill θα "μασήσει". Πάντως, χωρίς IE 4.0 τα Windows 98 δεν αξίζουν μία.

Επειδή, τέλος, πάντα ψάχνουμε τρόπους να συμπεριλάβουμε περισσότερα θέματα στις δεδομένες σελίδες του περιοδικού, αυτόν το μήνα δεν θα βρείτε τις στήλες "How-To" και "PC Expert". Θα επανέλθουν δριμύτερες τον επόμενο μήνα (μπορεί όμως να εξαφανιστούν άλλες!).

Καλή διασκέδαση!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

8 CD-ROM Pages
Αναλυτική παρουσίαση των προγραμμάτων του CD.

14 PC Νέα
Εξελίξεις της αγοράς Πληροφορικής.

20 PC Games
Τα τελευταία νέα από το χώρο των games.

26 PC Spy
Previews από τα πιο "hot" παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν.

34 Top Ten
Τα αγαπημένα παιχνίδια των αναγνωστών του "PC Master".

36 Face to Face
Η "ζωντανή" στήλη που ζει στον παλμό της αγοράς.

38 Shopping
Εισβάλλουμε ακάλεκτοι στα computer shops.

40 User Power
Δυναμικές παρεμβάσεις των αναγνωστών μας στην ελληνική πραγματικότητα της Πληροφορικής.

42 PC Flash
Παρουσιάσεις των προϊόντων της ελληνικής αγοράς.

52 Μεταξύ μας
Σχολιασμός των δρώμενων της Πληροφορικής.

54 Διαγωνισμός
Κερδίστε το racing game Ultimate Race Pro.

74 Smart User
Εξασκηθείτε στο Lightwave 3D.

138 Reviews Αναγνωστών
Τα δικά σας game reviews.

142 Most Wanted
Το τρίτο μέρος του strategy guide για το Ultima On Line.

156 Hints & Tips
Κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς.

162 Most Wanted
Συνεχίζουμε και αυτόν το μήνα τη δημοσίευση των χαρτών του Quake 2.

170 Adventure S.O.S.
Λύσεις και hints για adventures.

172 RPG News
Ενημερωθείτε για τις νέες κυκλοφορίες στο χώρο των επιτραπέζιων RPGs.

174 RPG Θέμα: Alternity
Role Playing στο Διάστημα.

176 Learn the Net
Internet για αρχάριους και όχι μόνο.

178 On-Line Surfing
Σερφάροντας στην απέραντη θάλασσα του Internet.

182 On-Line Gaming
Διασκεδάστε παίζοντας on-line τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

186 Do It Yourself
Για όσους δεν αρέσκονται στον τίτλο του "απαθούς χρήστη".

190 Πριν αγοράσετε
...μην παραλείψετε να διαβάσετε τις συμβουλές του "PC Master"!

192 Programming
Μαθήματα προγραμματισμού για αρχάριους και μη.

196 Αλληλογραφία
Ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες μας.

204 Computer Shops
Για να ξέρετε πού πρέπει να απευθυνθείτε για τις αγορές σας.

ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ

56 Windows 98
Προ των πυλών του νέου λειτουργικού της Microsoft.

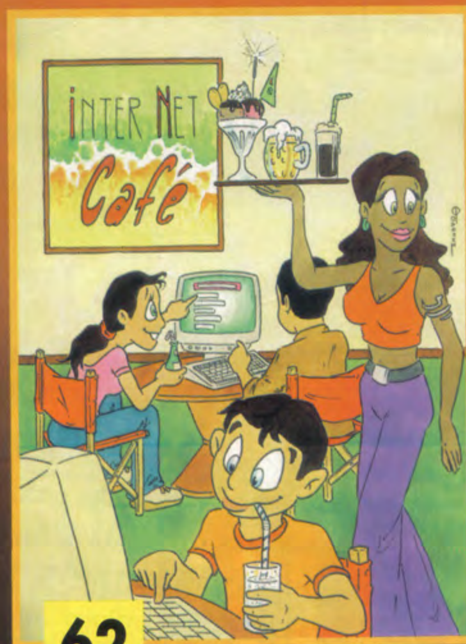
62 Τα Net Café στην Ελλάδα
Μια μοναδική παρουσίαση των ελληνικών Net Café.

70 Από το CD-ROM στο DVD-ROM
Μια ενδιαφέρουσα ιστορική αναδρομή.

78 Emulators
Ενα θέμα που έρχεται... από το παρελθόν!



56 Windows 98
Προ των πυλών του νέου λειτουργικού της Microsoft.



62 Τα Net Café στην Ελλάδα
Μια μοναδική παρουσίαση των ελληνικών Net Café.



70 Από το CD-ROM στο DVD-ROM
Μια ενδιαφέρουσα ιστορική αναδρομή.

GAME CLUB

82 **Starcraft** .... STRATEGY
Ο πολυαναμενόμενος διάδοχος του Warcraft II, επιτέλους, κατέφθασε!

88 **Riana Rouge** .... ADVENTURE
Ενα ενδιαφέρον "ροζ" adventure.



92 **Dark Omen** .... STRATEGY
Ενας νέος τίτλος βασισμένος στη γνωστή σειρά Warhammer.



98 **Temujin** .... ADVENTURE
Ατμοσφαιρικό και με φοβερά videos παιχνίδι.

104 **Sega Touring Car** .... SIMULATION
Ενα ρεαλιστικό racing game από τη Sega.



110 **Mysteries of the Sith** .... ACTION
Add-on για το Jedi Knight που... ξεπερνά ακόμα και τον αρχικό τίτλο!

114 **Ultimate Race Pro** .... SIMULATION
Αγώνες ταχύτητας από τη Microprose.

116 **Third Millennium** ... STRATEGY
Το "κλασικό" παιχνίδι στρατηγικής του μήνα.

120 **Virtua Cop 2** .... ACTION
3D shoot'em up με μπόλικη δράση.

124 **Three Dirty Dwarves** .... ACTION
Το platform του μήνα.



126 **Semper Fi** .... STRATEGY
Πολεμικό strategy από την Interactive Magic.

128 **Extreme Assault** ...... ACTION
Ενα "πρωτόγνωρο ξέσπασμα αδρεναλίνης"!

130 **F-22 Air Dominance Fighter** .... SIMULATION
Κυριαρχία στους αιθέρες!

132 **Hercules** .... ACTION
Οι άθλοι του Ηρακλή σε ένα ευχάριστο παιχνίδι δράσης.

134 **Sega Worldwide Soccer** .... SIMULATION
Το νέο football game της Sega.

134 **Safecracker** .... ADVENTURE
Μια περιπέτεια με... μπόλικο χρήμα!



82 Starcraft
Ο πολυαναμενόμενος διάδοχος του Warcraft II, επιτέλους, κατέφθασε!



98 Temüjin
Ατμοσφαιρικό και με φοβερά videos παιχνίδι.



114 Ultimate Race Pro
Αγώνες ταχύτητας από τη Microprose.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Η. Ιακωβάκης,**ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ**: Μαρία Τσαμπλάκου,

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Ιορδάνης Ασλανίδης, Γιάννης Βογιατζής, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Κώστας Γιαγιάς, Ιάσονας Δούζας, Μάριος Καραγιάννης, Κώστας Καρπούζης, David Meftah, Βαγγέλης Παλάντζας, Σπύρος Παράσχης, Ιωάννης Τζοΐτης, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
Επιμέλεια CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Γιώργος Αναστασάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Αννα Γιαννικάκη, Βένια Γιδοπούλου, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Δημήτρης Αλαφούζος, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: Μίλητος, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

Είμαι σίγουρος ότι όσοι συμμετείχατε στο Grand Prix περιμένετε εναγωνίως το CD του "PC Master", για να θαυμάσετε τα κατορθώματά σας. Οι σελίδες που ακολουθούν, όμως, θα πείσουν και τους υπόλοιπους να τρέξουν γρήγορα το ασημένιο δισκάκι στον υπολογιστή τους.

Κείμενα: Σπύρος Παράσχης
abyss@matrix.kapatel.gr

DEMOS

Jazz Jackrabbit 2

(P-75, Win 95, 16MB RAM, 11MB HD, DirectX 5)

Πάνω που κοιτάζαμε τα platform παιχνίδια από μακριά στις διάφορες κονσόλες, να που αυτόν το μήνα όχι ένα αλλά δύο κάνουν την εμφάνισή τους στο CD. Το Jazz Jackrabbit 2 είναι η συνέχεια του γνωστού παιχνιδιού της Epic, που είχε γνωρίσει επιτυχία πριν από μερικά χρόνια. Σύμφωνα με την υπόθεση, ο σατανικός Devan κατασκεύασε μια χρονομηχανή και ταξίδεψε πίσω, στις αρχές της ιστορίας της Καροτοχώρας, με σκοπό να την καταστρέψει. Ο Jazz, πάντα πιστός στο καθήκον, αναλαμβάνει, με τη βοήθεια του αδελφού του Spaz, να ανατρέψει τα διαβολικά σχέδιά του και να επαναφέρει τη γαλήνη. Ετσι, ταξιδεύει και αυτός πίσω στο χρόνο (piece of cake) και ετοιμάζεται για τη μεγάλη μάχη.

Φυσικά, αν δεν σας συγκινούν οι λαγουδοπεριπέτειες, μπορείτε κάλλιστα να αγνοήσετε αυτή την υπόθεση και να επικεντρωθείτε στο παιχνίδι αυτό καθαυτό, το οποίο είναι εξαιρετικό. Η Epic δεν υπέκυψε στα κελεύσματα των καιρών και δεν κατασκεύασε ένα τρισδιάστατο παιχνίδι. Χρησιμοποίησε την παλιά και δοκιμασμένη πλάγια οπτική γωνία, η οποία μας έχει δώσει καταπληκτικά παιχνίδια, όπως το θρυλικό για τους κατόχους Sega "Sonic the Hedgehog". Η πολύ γρήγορη δράση, ο άμεσος χειρισμός των ηρώων και οι πρωτότυπες για το είδος multiplayer δυνατότητες, κάνουν το Jazz Jackrabbit 2 ένα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι.



OUTWARS

Action game που υπόσχεται πολλές δυναμικές στιγμές.

(P-133, Win 95, 16MB RAM, DirectX 5)

Οδηγήστε μια ομάδα πεζοναυτών, οπλισμένων με τα υψηλότερης τεχνολογίας όπλα, προς την ολοκλήρωση μιας σειράς αποστολών. Οι 26 solo και οι 11 multiplayer αποστολές υπόσχονται έντονη δράση και πολλή σκέψη για να φτάσετε στην επιτυχία.





dominion

(P-133, 16MB RAM, SVGA, 52MB HD, DirectX 5)



Το Red Alert έχει γεννήσει αναρίθμητες διασκευές, οι οποίες προσπάθησαν να χρησιμοποιήσουν τη βασική συνταγή του, προσθέτοντας η καθεμιά μερικές επουσιώδεις ή μη λεπτομέρειες. Εφθασε πλέον,



έπειτα από αρκετό καιρό, η σειρά της EIDOS να δοκιμάσει τις δυνάμεις της στο χώρο των real time παιχνιδιών στρατηγικής. Το Dominion είναι το αποτέλεσμα της προσπάθειάς της. Τα τεχνικά του χαρακτηριστικά είναι ενδιαφέροντα και περιλαμβάνουν περισσότερα από 95.000 frames animation, 4 διαφορετικές αναλύσεις (από 640x480 έως 1.024x768) στις οποίες η ταχύτητα της κίνησης αρχίζει από τα 30 frames το δευτερόλεπτο, 4 διαφορετικές φυλές, 44 οχήματα, εξελιγμένη τεχνητή νοημοσύνη, υποστήριξη μέχρι και 8 παικτών σε multiplayer, 60 διαφορετικές



αποστολές και πολλά άλλα. Δείχνει, όπως καταλαβαίνετε, πολλά υποσχόμενο. Ωστόσο, το ερώτημα είναι αν έρχεται λίγο αργά.

INDUSTRY GIANT

(P-90, 16MB RAM, Win 95, SVGA)

Οι ιδέες του Sid Maier έχουν εμπνεύσει δεκάδες παιχνίδια, ένα από τα οποία είναι και η δεύτερη απόπειρα για αυτόν το μήνα της I-Magic, το Industry Giant. Ελιχθείτε στο δύσκολο κόσμο των επιχειρήσεων με σκοπό να γίνετε ένας οικονομικός κολοσσός. Ενδιαφέρον παιχνίδι με καλοσχεδιασμένα ισομετρικά γραφικά και πολλές επιλογές, το Industry Giant θα προσφέρει πολλές ώρες διασκέδασης σε μερικούς, ενώ κάποιοι άλλοι θα το αποφύγουν εξαρχής. Δείτε το demo που υπάρχει στο CD για να μάθετε σε ποια κατηγορία υπάγεστε.

QUEST FOR GLORY 5

Αν είστε φίλος των adventures και δεν γνωρίζετε τη σειρά Quest for Glory (ή Heroes' Quest για τους παλιότερους), τότε μάλλον πρέπει να μένατε σε μια απομακρυσμένη σπηλιά. Επειδή όμως κάτι τέτοιο δεν ισχύει, θα αναμένατε σίγουρα το playable demo της νέας δημιουργίας της Sierra. Περισσότερα θα διαβάσετε στη στήλη "PC Spy" αυτού του μήνα.

SHAREWARE GAMES

ANIMAL CHESS VERSION 1.0	Ενα διαφορετικό σκάκι από τα συνηθισμένα. Αρκετά διασκεδαστικό.
BLOBSHOP 1.20	Ενα καλό και διασκεδαστικό παιχνίδι για τις τρυφερές ηλικίες.
BLASTEROIDS VER. 1.1	Η καινούρια έκδοση του πολύ γνωστού παιχνιδιού.
BUMPER BOAT BILLIARDS	Παιχνίδι μπιλιάρδου για δύο παίκτες.
THE DARKEST NIGHT PART I	Πολύ καλό adventure για όσους δεν φοβούνται το σκοτάδι!
DRIVING MISS DICEY	Μία παραλλαγή του δημοφιλούς Chinese Checkers.
FUTURE FIGHTERS! FOR WINDOWS 95	Οι πολεμιστές του μέλλοντος στο PC σας!
INTERNET BOARD GAMES FOR 2	Παίξτε δημοφιλή παιχνίδια μέσω Internet ή τοπικών δικτύων.
JUMP BALL	Παιχνίδι μπάσκετ εμπνευσμένο από το γνωστό One-on-One.
MANSION MURDERS	Και λίγο μυστήριο δεν βλάπτει!
MORAFF'S FANCY	Jiggler, Version 1.0 - Παιχνίδι puzzle με όμορφες και διασκεδαστικές εκπλήξεις.
VIRTUA FISHING	Ενα πολύ καλό και πρωτότυπο fishing simulation game!
WIN 42	Τα δύο δημοφιλέστερα Domino games στη διάθεσή σας!
XARGON VER. 3.0	Arcade παιχνίδι για τους λάτρεις της δράσης!

TOCA Touring Car

(P-166, Win 95, 16MB RAM, Windows 95, 4xCD-ROM drive)

Η CodeMasters έχει δημιουργήσει όνομα στην αγορά των λεγόμενων budget παιχνιδιών, αλλά σιγά-σιγά δείχνει τη διάθεση - και την ικανότητα - να ανέβει κατηγορία. Το TOCA Touring Car είναι ένα δείγμα αυτής της προόδου, αφού εντάσσεται στα κορυφαία αγωνιστικά παιχνίδια με αυτοκίνητα. Βασίζεται, βέβαια, στο άγνωστο για εμάς στην Ελλάδα RAC AutoTrader British Touring Car Championship, το οποίο, όπως καταλαβαίνετε, διοργανώνεται στην Αγγλία. Ετσι, είναι δώρον άδωρον η ύπαρξη πραγματικών ονομάτων οδηγών, αυτοκινήτων και ομάδων. Αυτό όμως που έχει σημασία είναι ότι η συμπεριφορά των αυτοκινήτων είναι συνεπής προς την πραγματικότητα, ενώ ταυτόχρονα το παιχνίδι ισορροπεί ανάμεσα στο ρεαλισμό και την προσφορά διασκέδασης στον παίκτη. Εχετε βέβαια υπόψη ότι η ύπαρξη μιας καλής κάρτας τρισδιάστατων γραφικών είναι εκ των ων ουκ άνευ για να απολαύσετε το TOCA, όπως και ότι αν είστε ο ατυχής κάτοχος μια κάρτας της S3, ενδέχεται να αντιμετωπίσετε προβλήματα λειτουργίας. Τα υπόλοιπα μπορείτε να τα δείτε στην πράξη, τρέχοντας το playable demo που θα βρείτε στο CD.





FLYING SAUCER

(P-100, 16MB RAM, DirectX 5)

Οι ιπτάμενοι δίσκοι και οι απαγωγές από εξωγήινους είναι το θέμα αυτού του τρισδιάστατου combat simulation. Στο demo που θα βρείτε στο CD περιλαμβάνεται μια αποστολή εξάσκησης, μια πλήρης αποστολή και μια έρευνα για απαγωγές. Αν λοιπόν τα X-files σας άρεσαν, πάρτε τα πράγματα στα χέρια σας, φορτώστε το Flying Saucer και πείτε: The truth lies out there...

UTILITIES

ACTION PROCESS AUTOMATOR FOR WINDOWS	Ενα πολύ χρήσιμο system utility που θα σας λύσει τα χέρια!
BMPICON (FOR WIN'95) VER. 2	Η νέα έκδοση του μικρού αλλά θαυματουργού προγράμματος!
CLEANMENU v1.0	Εύκολη και γρήγορη απεγκατάσταση των "περιττών" προγραμμάτων.
FLOW CHARTING PDQ	Πρόγραμμα για τους επαγγελματίες της γραφικής απεικόνισης και όχι μόνο!
HYPER DIR	Μία νέα οπτική πρόσβαση στα directories του υπολογιστή σας!
PICTURE EXPLORER	Η απόλυτη βάση δεδομένων για τις εικόνες σας!
PPP-BOOST	Μία πολύ χρήσιμη εφαρμογή που επεμβαίνει στις ρυθμίσεις του TCP/IP.
PAINN SHOP PRO 5 BETA3	Εδώ τα λόγια είναι περιττά!
FONTPEEPER 32 VER. 2.0	Ενα βοηθητικό utility το οποίο σας επιτρέπει να κάνετε Preview PostScript, True Type και Raster fonts στον υπολογιστή σας.
TRAYICON WORKS VER. 4.0	Η νέα έκδοση του δημοφιλούς utility.
VT WIZCRASH	Ενα πολύ χρήσιμο utility για τα Windows 95, με το οποίο μπορείτε να δείτε όλα τα προγράμματα που "τρέχετε" στο δημοφιλές λειτουργικό. Συγκαταλέγεται στην κατηγορία των system tray-based προγραμμάτων για το task manager των Windows 95.

SEMPER FI

(P-90, 16MB RAM, Win 95, SVGA)

Η Interactive Magic έχει γίνει γνωστή από τη σειρά "Great Battles". Η εταιρία παραμένει πιστή στα κλασικού τύπου παιχνίδια στρατηγικής και δεν παρεκκλίνει προς τα πιο δημοφιλή real time. Το Semper Fi είναι η τελευταία δημιουργία της. Αντίθετα με τις προηγούμενες προσπάθειες της I-Magic, το παιχνίδι εκτυλίσσεται στη σύγχρονη εποχή. Ο παίκτης αναλαμβάνει τον έλεγχο τον επίλεκτων δυνάμεων του Αμερικανικού Στρατού, τις οποίες πρέπει να οδηγήσει σε μια σειρά επικίνδυνων αποστολών, με κλασικό turn-based gameplay. Παλιά και δοκιμασμένη συνταγή.

Hardball 6

(P-133, 16MB RAM, Win 95, DirectX 5)



Οπως καταλαβαίνετε, έχουν προηγηθεί άλλα πέντε παιχνίδια της σειράς των Hardball. Προσωπικά θυμάμαι την κυκλοφορία του πρώτου για τον Commodore 64, το οποίο είχε συναρπάσει με τα καταπληκτικά για την εποχή γραφικά του. Από τότε, βέβαια, πέρασε πολύς καιρός, για να φτάσουμε σήμερα στο νούμερο έξι. Ανέκαθεν τα Hardball θεωρούνταν καλά παιχνίδια, αλλά δυστυχώς για όλους, πλην των Αμερικανών, ασχολείται με το πλέον βαρετό σπορ, το baseball. Αν συνεχίζετε να διαβάζετε την παράγραφο για να δείτε το επόμενο demo, μάθετε ότι πρόκειται για την κορυφαία ίσως έκδοση του συγκεκριμένου αθλήματος για υπολογιστές, αφού είναι πιστό στο σπορ, διαθέτει εξαιρετικά γραφικά που υποστηρίζουν μέσω Direct3D τους περισσότερους accelerators και πολλές επιλογές στο gameplay. Οσοι πιστοί προσέλθετε.





FINAL FANTASY 7

Το παιχνίδι που χάλασε κόσμο στο PlayStation και έγινε μύθος, τώρα εμφανίζεται και στο PC. Παρ' ότι όσα παιχνίδια έχουν ακολουθήσει αυτήν τη διαδρομή δεν γνώρισαν μεγάλη αναγνώριση (Resident Evil 2, Legacy of Kain), το Final Fantasy VII δείχνει ικανό να τα καταφέρει. Πρόκειται για ένα πάρα πολύ πλούσιο και φιλόδοξο RPG, με τρισδιάστατα γραφικά και δαιδαλώδη υπόθεση, η οποία προμηνύει ώρες διασκέδασης, μαχών και αναζήτησης. Στο CD του περιοδικού έχουμε συμπεριλάβει ένα video, το οποίο μπορεί να κατευνάσει προσωρινά το άγχος όσων το αναμένουν με αγωνία.

EXTREME TACTICS

(P-90, 16MB RAM, Win 95, SVGA)

Οι κάτοχοι PC μάλλον πρέπει να είναι ιδιαίτερα πολεμοχαρείς. Δεν εξηγείται αλλιώς η συνεχής κυκλοφορία πολεμικών παιχνιδιών στρατηγικής. Ενα από αυτά είναι και το Extreme Tactics. Παίζεται σε real time και βασίζεται στο γνωστό μοντέλο παιχνιδιών όπως το Red Alert και το Warcraft 2. Η υπόθεση εκτυλίσσεται στον πλανήτη Calibria που αργοπεθαίνει. Δύο φυλές πολεμούν για τον έλεγχο των ενεργειακών πόρων του πλανήτη. Κάπου εκεί μπαίνει και ο παίκτης, για να ελέγξει μία από αυτές και να την οδηγήσει στην επικράτηση. Αξιόλογο χαρακτηριστικό του είναι η δυνατότητα ορισμού πολλών παραμέτρων των στρατιωτικών μονάδων σας.

SOLUTIONS

- Egypt 1156 BC
- Fallout
- Overseer
- Pilgrim

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Ηλεκτρονική Ατζέντα Διάφορα προγράμματα γραφείου (Λεωνίδας Κουρκούτης)

Επίλυση Συστήματος Επίλυση συστήματος 2x2 με ορίζουσες (Παντελής Κεφάλας και Παναγιώτης Γεωργίου)

Good Eyes Ομορφο παιχνίδι παρατηρητικότητας (Βασίλης Τριανταφύλλου)

GRAND PRIX II

Δεν ξεχάσαμε βέβαια όσα περάσαμε στο τριήμερο του Grand Prix στο "Holiday Inn". Στο directory grandprix θα βρείτε τα εξής:



Επιλεγμένα γκολ από τους αγώνες του Fifa 98. Αποσυμπιέστε ένα από τα αρχεία fifa/replay1.zip, replay2.zip και replay3.zip στο directory user του παιχνιδιού. Επειδή το FIFA 98 επιτρέπει το σώσιμο μέχρι 100 γκολ, δεν μπορείτε να αποσυμπιέσετε και τα τρία αρχεία ταυτόχρονα. Στη συνέχεια, φορτώστε το και πηγαίνετε στην επιλογή Highlights. Κάθε γκολ έχει ως όνομα τον κωδικό αριθμό που είχε στο διαγωνισμό ο σκόρερ. Το αρχείο replay1.zip περιέχει γκολ από τον προκριματικό γύρο, το replay2.zip γκολ από τον προημιτελικό και το αρχείο replay3.zip περιέχει όλα τα τέρματα που επιτεύχθηκαν στους ημιτελικούς και τελικούς.



Στο directory grandprix/quake θα βρείτε την πίστα στην οποία έλαβε χώρα ο τελικός του Quake 2, καθώς επίσης το demo του τελικού. Για να τα δείτε, θα πρέπει να δημιουργήσετε δύο directories στον κατάλογο baseq2 του Quake: τα demos και maps. Αντιγράψτε στο maps το αρχείο final.dm2 από το CD και αποσυμπιέστε στο demos το αρχείο q2dm4_1.zip. Στη συνέχεια φορτώστε το παιχνίδι και γράψτε στην κονσόλα την εντολή map final.dm2. Σημειώστε ότι για να πάνε όλα κατ' ευχήν θα πρέπει να έχετε την έκδοση 3.05 του Quake 2.

Τέλος, στο "Ρεπορτάζ" μπορείτε να παρακολουθήσετε video από το Grand Prix 2, σχολιασμένο από τον εκλεκτό μας αρχισυντάκτη.



EXTRAS

- Στον κατάλογο MMEDIA θα βρείτε μερικά καταπληκτικά γραφικά demos από demo groups, τα οποία θα σας βάλουν σε σκέψεις, καθώς θα διαπιστώσετε τις δυνατότητες των υπολογιστών σας, τις οποίες όμως οι περισσότερες εταιρίες κατασκευής παιχνιδιών αγνοούν και σας εξαναγκάζουν να τους αναβαθμίζετε συνεχώς.
- Στο directory preview θα βρείτε περισσότερες από 100 εικόνες από το παιχνίδι Riana Rouge, review του οποίου δημοσιεύουμε σε αυτό το τεύχος. ΠΡΟΣΟΧΗ: Πολλές από τις εικόνες είναι μάλλον... ακατάλληλες για ανηλίκους!
- Δεν λείπει βέβαια και το απαραίτητο για τα σημερινά παιχνίδια DirectX 5.
- Τέλος, θα βρείτε ένα demo του Hexplore, ενός multiplayer RPG από την Ocean και την Infogrames, καθώς και του Ancient Evil, ενός ακόμα "σατανιστικού" παιχνιδιού. Το πανάρχαιο κακό παραμονεύει στους δίσκους μας!

PATCHES

- **Battlezone:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.01.
- **Black Dahlia:** Διόρθωση ορισμένων προβλημάτων που κατέληγαν σε κολλήματα.
- **Monopoly Star Wars:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.03b.
- **Lords of Magic:** Αναβάθμιση στην έκδοση 2.02.
- **East Front:** Προσθήκες και βελτιώσεις στο παιχνίδι.
- **NBA 98:** Το επίσημο patch που αναβαθμίζει την έκδοση 1.1.
- **Gfxpak:** Συμβουλευτείτε τα hints and tips αυτού του μήνα.

Ακόμη υπάρχουν patches για τα:

- **F1 Racing**
- **Ultimate Race Pro**
- **Nuclear Strike**
- **Cart Precision Racing**

CROC - LEGEND OF THE GOBBOS

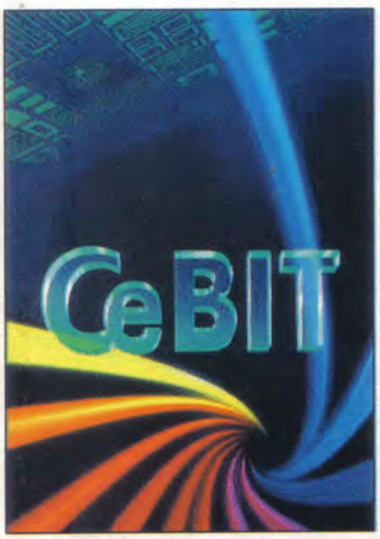
(P-133, Win 95, 16MB RAM, SVGA συμβατή με DirectX)

Τα platform παιχνίδια, και κυρίως τα τρισδιάστατα, ποτέ δεν είχαν ιδιαίτερη πέραση στα PCs. Το Croc της Fox Interactive φιλοδοξεί να αλλάξει αυτή την κατάσταση. Οδηγήστε το χαριτωμένο δεινοσαυράκι σας στην επιτυχία, αποφεύγοντας τους κινδύνους που παραμονεύουν. Απλό gameplay και φωτεινά χρώματα συνθέτουν ένα χαριτωμένο παιχνίδι, που οπτικά απευθύνεται σε μικρότερες ηλικίες, αλλά η δυσκολία του θα προβληματίσει και τους μεγαλύτερους.


WARZONE
Με κανόνες στα Ελληνικά
WARZONE
ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΑΧΗΣ ΜΕ ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ
MUTANT CHRONICLES
TARGET GAMES
Ένα συναρπαστικό
Παιχνίδι στρατηγικής
Με μινιατούρες
κάισσα
Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους Τηλ. 3606488
Δεριγνύ 23 - Πλ. Βικτωρίας Τηλ. 8813990
Φοίβης 11 & Ι. Μεταξά - Γλυφάδα Τηλ. 8982057
Σωτήρος Διός 56 - Πειραιάς Τηλ. 4225944
Πατριάρχου Ιωακείμ 8 - Θεσ/νίκη Τηλ. 257.397
Κονδύλη 7 - Μαρούσι Τηλ. 6141675
Τιμοθέου 8 & Υμηττού - Παγκράτι Τηλ. 7265435
Πλ. Αγ. Αικατερίνης 21 - Ηράκλειο Τηλ. 285.659

CeBIT '98

Η σημαντικότερη, ίσως, έκθεση προϊόντων Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών στην Ευρώπη διεξήχθη στο Ανόβερο της Γερμανίας πριν από λίγο καιρό.



Στη φετινή έκθεση, η οποία φιλοξένησε περισσότερους από επτά χιλιάδες εκθέτες (σε έκταση 360.000 τετραγωνικών μέτρων), πολλές ήταν οι ενδιαφέρουσες προτάσεις που περίμεναν τις 100.000 των επισκεπτών.

Η έκπληξη προήλθε από την Intel, η οποία φαίνεται ότι βάλθηκε να τρελάνει κόσμο με τις ταχύτητες των επεξεργαστών της. Στη CeBIT, λοιπόν, παρουσίασε ένα PC που έκρυβε στα ενδότερά του έναν Pentium II χρονισμένο στα 700MHz! Και σαν να μην έφτανε μόνο αυτό, ο αντιπρόεδρός της δήλωσε πως την επόμενη χρονιά πρέπει να περιμένουμε τον επεξεργαστή Merced, ο οποίος είναι 64-bit και θα δίνει ακόμη μεγαλύτερες ταχύτητες. Ανακοινώθηκε, μάλιστα, σχετική μείωση της τιμής του Pentium II (σχεδόν 20%), αφού η εταιρία προσανατολίζεται στο άνοιγμα της αγοράς και τη μαζική χρήση του νέου επεξεργαστή... Ξαφνικά, άρχισα να βλέπω τον P133 μου με διαφορετικό μάτι. Κάτι τα γκρίζα ...μαλλιά του, κάτι το κομμένο ...πρόσωπό του, κάτι οι ταχυκαρδίες και οι ρευματισμοί... Πολύ γέρος, βρε παιδί μου, κι ας τον έχω λιγότερο από έναν χρόνο.

Στον τομέα των Τηλεπικοινωνιών, εκτός από το νέο κινητό Panasonic σε μέγεθος σπιρτόκουτου, στην έκθεση έκανε την εμφάνισή του και το πολυσυζητημένο Ericsson SH 888, το οποίο έχει ενσωματωμένο fax/modem και έρχεται μαζί με σειριακό καλώδιο για σύνδεση με το PC σας. Ετσι, η αποστολή fax και η σύνδεση με το Δίκτυο θα γίνουν παιχνιδάκι. Βέβαια, τα κινητά είναι μικροί υπολογιστές με ενσωματωμένο ασύρματο modem. Τώρα, γιατί δεν είχαν σειριακή σύνδεση από την αρχή και πούλαγαν τις πανάκριβες PCMCIA κάρτες, είναι άλλη ιστορία!



Στα σημαντικά νέα της έκθεσης καταλέγεται, επίσης, η παρουσίαση των νέων Stylus εκτυπωτών από την EPSON, οι οποίοι καλούνται να συνεχίσουν την επιτυχία της εταιρίας στο χώρο των inkjet printers. Ο Stylus 850 έρχεται να διαδεχθεί τον 800, προσφέροντας σχετικά καλύτερες ταχύτητες (9 σελίδες το λεπτό σε ασπρόμαυρο και 8,5 σε έγχρωμο). Τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά έχουν παραμείνει τα ίδια, αφού οι καλές συνταγές δεν έχουν λόγο να αλλάξουν. Επίσης, στη σειρά Stylus Photo, το μοντέλο 700 προσφέρει έξι διαφορετικά χρώματα σε ανάλυση 1.440x720 και εξελιγμένες δυνατότητες για οικονομία μελανιού (ώστε να μην τρέχετε συνεχώς για νέα μελάνια). Αυτά για τους... κοινούς θνητούς, ενώ παρουσιάστηκαν και οι Stylus Photo EX και Stylus Pro 5000, οι οποίοι απευθύνονται μάλλον σε γραφίστες και επαγγελματίες καθώς τα χαρακτηριστικά τους είναι κορυφαία (αλλά και πολυδάπανα).

Συμμαχία κατά της Microsoft

Ενώ οι διαμάχες της Microsoft με την αμερικανική δικαιοσύνη καλά κρατούν, οι αντίπαλοί της κλιμακώνουν τις κινήσεις τους με στόχο να πλήξουν τον κολοσσό. Προσφάτως δημιουργήθηκε μια ομάδα εταιριών, οι οποίες έχουν ως κοινή αποστολή να προάγουν τον ανταγωνισμό στην ψηφιακή εποχή και ειδικότερα να προωθήσουν εκστρατεία ενάντια στις παραβιάσεις της νομοθεσίας σχετικά με τα μονοπώλια και τα trusts από τη Microsoft. Στην ομάδα αυτή, που έχει το όνομα "Project to Promote Competition and Innovation in the Digital Age", συμμετέχουν οι American Airliness, η Oracle, η Sun και, φυσικά, η Netscape. Η τελευταία "στρατολόγησε" δύο σημαντικούς ανθρώπους του αμερικανικού δημόσιου βίου, τον πρώην υποψήφιο για την προεδρία Bob Dole και τον πρώην δικαστή στο Εφετείο των Ηνωμένων Πολιτειών Robert Bork. Με αυτόν τον τρόπο προσπαθεί να εισαγάγει πολιτικό και νομικό κύρος στην όλη ιστορία, η οποία απώτερο στόχο έχει να κλονίσει την πρωτοκαθεδρία της Microsoft στο χώρο του λογισμικού για το PC. Οσον αφορά στον Dole, τα πράγματα είναι κάπως συγκεχυμένα, αφού ο ίδιος παλαιότερα είχε υποστηρίξει τη Microsoft ενάντια στην κυβέρνηση, ωστόσο η 35ετής παρουσία του στο Λευκό Οίκο και τη Γερουσία αποτελεί ισχυρό έρεισμα για την ευόδωση των σχεδίων του Project. Από την άλλη, ο



Microsoft®
Where do you want to go today?®

Bork διαθέτει κάποια πείρα επί του θέματος από τις υποθέσεις που εκδίκαζε όταν ήταν στο Εφετείο και δήλωσε ότι η Microsoft παραβιάζει τους ισχύοντες νόμους που εμποδίζουν τη δημιουργία trust, οι οποίοι υπάρχουν από το 1890, όταν ήθελαν να εμποδίσουν τη δημιουργία μεγάλων μονοπωλίων στους σιδηροδρόμους και τη βιομηχανία ατσαλιού.

Οπως και να έχει, η Microsoft βρίσκεται πια στη γραμμή πυρός, έχοντας να αντιμετωπίσει την αντίδραση τόσο των εταιριών που βλέπουν τα προϊόντα τους να χάνουν σε πωλήσεις με μεθόδους όχι και τόσο "καθαρές" (όπως - για παράδειγμα - η γνωστή ιστορία με τον Internet Explorer και τα Windows 95) όσο και πολλών χρηστών (ειδικά εκείνων που βρίσκονται κάποια χρόνια στο χώρο) που διαμαρτύρονται για την ποιότητα των προσφερόμενων υπηρεσιών και την απουσία εναλλακτικής πρότασης. Κάποτε το MS-DOS δεν ήταν το μοναδικό λειτουργικό, γεγονός που έδινε στο χρήστη το δικαίωμα της επιλογής. Τώρα τα Windows 95 αποτελούν την απαραίτητη και μοναδική επιλογή για το χρήστη, ο οποίος επιθυμεί να "τρέξει" κάποια από τα προγράμματα που κυκλοφορούν στο εμπόριο. Βασιζόμενη σε αυτήν την ανάγκη, η Microsoft είναι σίγουρο ότι δεν πρόκειται να χάσει, αλλά θα συνεχίσει να κερδίζει πελάτες - ακόμη κι αν μας σερβίρει κουτσομούρες για αστακό. Αφού καμία άλλη εταιρία δεν έχει παρουσιάσει μια διαφορετική λύση, δηλαδή ένα αντίστοιχο (αλλά και σημαντικά διάφορο) λειτουργικό, το οποίο όμως να είναι 100% συμβατό, δεν μπορούμε να κατηγορήσουμε εξ ολοκλήρου την εταιρία. Τι συμβαίνει, όμως, όταν άλλες εταιρίες διαθέτουν ισάξια (και πολλές φορές καλύτερα - λέγε με Navigator) προϊόντα και η Microsoft με "πλάγιες" ή "υπόγειες" μεθόδους αναγκάζει τους χρήστες να στραφούν στα δικά της;

Η Matrox επανέρχεται δριμύτερη!

Η κλιμάκωση του ανταγωνισμού γύρω από τις 3D κάρτες γραφικών είναι πλέον γεγονός. Αυτόν το μήνα έχουμε περισσότερες πληροφορίες για τις νέες 3D κάρτες της πολύ σημαντικής Matrox, η οποία φαίνεται ότι θα κάνει ένα ηχηρό "come back" στο χώρο. Δύο καινούριες κάρτες έρχονται να αντικαταστήσουν τις ήδη "γερασμένες" Mystique και Millenium II. Η πρώτη ονομάζεται Productiva και με 8MB RAM έρχεται να μπει δυναμικά στην κατηγορία "των 100 δολαρίων", η οποία περιλαμβάνει κάρτες όπως η XPERT της ATI ή εκείνες που διαθέτουν το chip Riva128. Η συγκεκριμένη κατηγορία πήρε αυτήν την ονομασία επειδή αναφέρεται σε προϊόντα ευρείας κατανάλωσης, τα οποία θα προτιμήσει κάποιος που χρειάζεται μια καλή και φθηνή λύση για να "κάνει τη



flash

Η Cyrix κυκλοφόρησε μία νέα, ταχύτερη, έκδοση του επεξεργαστή MediaGX, ο οποίος τώρα τρέχει στα 233MHz. Το εν λόγω chip ενσωματώνεται ήδη σε PCs της IBM Canada και της CyberMax, μιας μικρής αμερικανικής κατασκευάστριας εταιρίας. Ο νέος MediaGX υποστηρίζει τα Windows CE σε μια προσπάθεια της εταιρίας να προσελκύσει τους κατασκευαστές set-top boxes, συσκευών πληροφόρησης και άλλων συσκευών με το εν λόγω λειτουργικό στην υιοθέτηση του chip. Ο MediaGX προσφέρει στους κατασκευαστές έναν ισχυρό MMX επεξεργαστή με ενσωματωμένες δυνατότητες video και ήχου σε τέτοια τιμή που επιτρέπει την προσθήκη περισσότερων χαρακτηριστικών και δυνατοτήτων επέκτασης σε συστήματα κόστους μικρότερου των 1.000 δολαρίων.

Ενα νέο, εμπλουτισμένο επεξεργαστή πρόκειται να κυκλοφορήσει η AMD. Ουσιαστικά πρόκειται για μια βελτιωμένη έκδοση του K6, η οποία θα έχει εξελιγμένες 3D δυνατότητες. Οι ταχύτητες του επεξεργαστή θα είναι αρχικά 250 και 300MHz, ενώ δεν αποκλείεται και μια έκδοση - έκπληξη. Αν ο K6 3D συνδυαστεί με μια ανάλογη motherboard, τότε οι επιδόσεις του θα πλησιάζουν αισθητά εκείνες του Pentium II. Για τα παιχνίδια που απαιτούν 3D επιταχύνσεις, ο επεξεργαστής έχει ανάγκη ειδικών drivers, οι οποίοι θα περιέχονται στην έκτη έκδοση του DirectX της Microsoft, ενώ για το Open GL η AMD προετοιμάζει κάποιους ειδικούς drivers για να βελτιώσει την "εικόνα" παιχνιδιών όπως το Quake II.

Η εταιρία Keystone εισέρχεται δυναμικά στο χώρο των multimedia εκπαιδευτικών προϊόντων με το UniGate. Πρόκειται για μια ολοκληρωμένη σειρά που έχει ως σκοπό τη βοήθεια των υποψηφίων που προετοιμάζονται για τις εξετάσεις τους σε Α.Ε.Ι. και Τ.Ε.Ι. Κάθε πακέτο της σειράς περιέχει δύο φροντιστηριακά βιβλία και ένα CD-ROM. Οι πρώτες δύο κυκλοφορίες της σειράς καλύπτουν τα μαθήματα της ιστορίας 3ης και 4ης δέσμης και πολιτικής οικονομίας 4ης δέσμης, ενώ αναμένεται να κυκλοφορήσουν σύντομα τα μαθήματα της βιολογίας 2ης δέσμης, μαθηματικών 1ης και 4ης δέσμης και φυσικής 1ης και 2ης δέσμης. Κάθε τίτλος της σειράς κοστίζει 25.000 δρχ., ενώ για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Keystone, Υακίνθου 15, Αθήνα, τηλ.: 8561159.

Οι Γιατροί Χωρίς Σύνορα απέκτησαν τις δικές τους σελίδες στο Internet. Ετσι, για οποιαδήποτε σχετική πληροφορία μπορείτε πλέον να απευθύνεστε στη διεύθυνση www.athens.msf.org.

δουλειά του" (δεν είναι και πολύ υψηλών απαιτήσεων). Οι επιδόσεις της κάρτας στις δύο διαστάσεις αναμένονται καλύτερες από εκείνες της Mystique (την οποία θα αντικαταστήσει), με 16 εκατομμύρια χρώματα σε 1.600x1.200 και ανάλυση 1.920x1.200 σε 16-bit χρώματα. Οι 3D δυνατότητες της κάρτας δεν έχουν γίνει ακόμη γνωστές.

Αντίθετα, πλήρεις θα είναι οι τρισδιάστατες δυνατότητες της δεύτερης κάρτας, η οποία θα αντικαταστήσει τη Millenium II με την προοπτική να πλήξει τον ανταγωνισμό και να διεκδικήσει ξανά το μερίδιο της αγοράς που έχει χάσει και συνεχίζει να χάνει η Matrox από τη NVIDIA (με το Riva128) και την Intel (με το i740). Η νέα αυτή κάρτα διαθέτει το chip MGA-G200, το οποίο θα προσφέρει πλήρη υποστήριξη σε όλες τις δυνατότητες του DirectX 5.0 και παράλληλα θα προσφέρει πολύ μεγαλύτερη ταχύτητα στις δύο διαστάσεις από την προκάτοχό της. Θα μπορεί να φθάσει μέχρι τα 16MB RAM και θα διαθέτει δύο buses των 64-bit, εκ των οποίων το ένα είναι για να



διαβάζει και το άλλο για να γράφει στη μνήμη. Η τεχνική αυτή προβλέπεται να επιταχύνει σημαντικά τα 3D γραφικά. Επίσης, σημαντικό στοιχείο είναι ότι η κάρτα λειτουργεί εξ ολοκλήρου στα 32-bit, ενώ η επεκτασιμότητά της επιτρέπει τη χρήση TV - Tuner ή DVD - Recorder χωρίς την κατανάλωση πολύτιμων πόρων του συστήματος.

Εκείνο που μένει να δούμε είναι κατά πόσο η Matrox μπορεί να επανακτήσει την κραταιά θέση της στο χώρο των γραφικών, αφού ο ανταγωνισμός κυμαίνεται σε πολύ υψηλά επίπεδα και οι νικητές κρίνονται στα σημεία. Το σίγουρο είναι ότι ούτε η Intel και η NVIDIA ούτε η NEC και η Videologic πρόκειται να μείνουν με τα χέρια σταυρωμένα.

Μήνυση κατά της NVIDIA

Ένα ακόμη γεγονός που πιστοποιεί τον ολοένα αυξανόμενο ανταγωνισμό ανάμεσα στις διάφορες εταιρίες που κατασκευάζουν 3D κάρτες γραφικών και αποδεικνύει τη σπουδαιότητα της νέας αυτής τεχνολογίας είναι η μήνυση για παραβίαση πατέντας που κατέθεσε η Silicon Graphics εναντίον της NVIDIA, ζητώντας να ληφθεί απόφαση για προσωρινά μέτρα ώστε να απαγορευτεί στη NVIDIA να κατασκευάζει και να πουλά όλη τη σειρά των επεξεργαστών της. Η Silicon

SiliconGraphics

γραφικά τριών διαστάσεων, αφού τοποθετεί textures δύο διαστάσεων σε τρισδιάστατα αντικείμενα. Από την πλευρά της η NVIDIA ανακοίνωσε ότι θα υπερασπίσει τον εαυτό της με όλες τις δυνάμεις της. Οπως δήλωσε ο Jen-Hsun Huang (έτσι τον διαβάσαμε, έτσι σας τον γράφουμε), πρόεδρος της NVIDIA: "Τα κίνητρα αυτής της αγωγής έχουν να κάνουν με την απώλεια κάποιων από τους καλύτερους 3D αρχιτέκτονες στον κόσμο προς την NVIDIA. Αυτοί οι άνθρωποι δεν είχαν καμία ανάμειξη στη δημιουργία της 'οικογένειας' επεξεργαστών RIVA". Η συνέχεια στα αμερικανικά δικαστήρια!

Graphics, η οποία είναι ένας κολοσσός στον τομέα των τρισδιάστατων γραφικών, υποστηρίζει ότι οι επιταχυντές RIVA της NVIDIA αποτελούν καταπάτηση της πατέντας Νο 5.706.481, η οποία περιγράφει μία από τις καινοτομίες της Silicon Graphics που έκανε δυνατό το texture mapping υψηλής ταχύτητας σε μηχανήματα χαμηλού κόστους. Το texture mapping είναι η σπουδαιότερη τεχνολογία στα

Διαγωνισμός Legacy of Time

Ωρα για τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας (μήνας Μάρτιος) που βασιζόταν στο adventure Journeyman Project 3: Legacy of Time.

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

1) ΚΟΥΚΑΚΗ ΒΑΓΓΕΛΙΩ, ΧΡΥΣΟΥΠΟΛΗ
2) ΙΩΑΚΕΙΜΙΔΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ, Ν. ΣΜΥΡΝΗ
3) ΚΑΣΑΠΙΔΗΣ ΠΑΝΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
4) ΠΑΝΑΓΟΥ ΜΑΡΙΑ, ΚΗΦΙΣΙΑ
5) ΠΑΠΑΚΩΣΤΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΚΟΖΑΝΗ
6) ΜΑΛΙΣΣΟΒΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ
7) ΜΥΡΜΗΓΙΑΝΝΗ ΑΝΘΗ, ΚΟΛΩΝΟΣ
8) ΚΑΡΑΜΗΤΣΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, Π. ΦΑΛΗΡΟ
9) ΜΑΝΔΕΛΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΙΩΑΝΝΙΝΑ
10) ΚΑΤΣΑΡΑΣ ΑΓΗΣ, Ν. ΚΟΣΜΟΣ



ΟΙ ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ

1) ΔΟΓΑΝΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΚΑΛΑΜΑΤΑ
2) ΧΑΤΖΗΣΤΕΦΑΝΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΙΩΑΝΝΙΝΑ
3) ΓΡΥΛΛΑΚΗΣ ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ, Ν. ΚΟΣΜΟΣ
4) ΜΕΝΕΓΑΤΟΣ ΛΕΥΤΕΡΗΣ, ΑΙΓΑΛΕΩ
5) ΚΟΝΔΥΛΗ ΙΟΥΛΙΑ, ΑΘΗΝΑ
6) ΚΑΝΤΑΣ ΑΝΔΡΕΑΣ, ΚΑΙΣΑΡΙΑΝΗ
7) ΠΟΛΙΤΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ
8) ΚΟΤΑΜΠΙΤΣΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΒΕΡΟΙΑ
9) ΚΡΗΤΙΚΟΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ, ΑΘΗΝΑ
10) ΚΑΤΣΙΡΝΤΑΚΗ ΚΟΡΙΝΝΑ-ΚΑΤΕΡΙΝΑ, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ

Οι σωστές απαντήσεις ήταν οι εξής:

1. Ο πράκτορας τον οποίο υποδύεται ο παίκτης στο Legacy of Time λέγεται Gage Blackwood.

2. Playable demo του Legacy of Time περιλαμβανόταν στο τεύχος 92 (Φεβρουάριος 1998) του "PC Master".

3. Το β' μέρος της σειράς Journeyman Project λεγόταν Journeyman Project 2: Buried in Time.

Οι νικητές θα πρέπει να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του "PC Master" (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ.: 9245910) μέχρι και τις 20 Μαΐου. Στους νικητές από την επαρχία τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν έχει παραλάβει το δώρο του μέχρι την προκαθορισμένη ημερομηνία, τότε αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα.

Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του τεύχους, με έπαθλο δέκα αντίτυπα του υπέροχου Ultimate Race Pro!

Ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο "Παπασωτηρίου"

Μετά τα οκτώ επιτυχημένα βιβλιοπωλεία που διαθέτει σε όλη την Ελλάδα, η γνωστή αλυσίδα "Παπασωτηρίου" ίδρυσε και ένα ένατο, αυτήν τη φορά στο Internet! Ετσι, στη διεύθυνση www.papasotiriou.gr οι ενδιαφερόμενοι έχουν τη δυνατότητα να αναζητήσουν σε μια τεράστια database όλα τα βιβλία, περιοδικά και CD-ROMs που διαθέτουν τα καταστήματα Παπασωτηρίου και βέβαια να ενημερώνονται για όλες τις νέες κυκλοφορίες. Η αναζήτηση στην database μπορεί να γίνει με μια πληθώρα διαφορετικών τρόπων, για παράδειγμα, με λέξη-κλειδί



από τον τίτλο, με το όνομα του συγγραφέα, του εκδότη κ.λπ. Φυσικά, αφού ο ενδιαφερόμενος βρει αυτό που θέλει, μπορεί στη συνέχεια να το παραγγείλει on-line, χωρίς να χρειαστεί να βγει ούτε για μια στιγμή από το σπίτι του.

Μην ξεχνάτε τον ήχο!

Πριν από κάποια χρόνια το PC ήξερε δύο λέξεις: "μπιπ" και "beep". Ετσι τουλάχιστον μας έλεγε το γνωστό και μη εξαιρετέο PC Speaker, το οποίο ίδρωνε και ξεΐδρωνε για να μας ευχαριστήσει. Σήμερα κανείς δεν μπορεί να διανοηθεί ένα PC χωρίς εξελιγμένες ηχητικές δυνατότητες. Η εταιρία που έχει βάλει την υπογραφή της σε αυτές τις εξελίξεις και βρίσκεται σταθερά στις υψηλότερες θέσεις των προτιμήσεων των χρηστών είναι η Creative Technology, η οποία ανακοίνωσε πρόσφατα την κυκλοφορία δύο πολύ ανταγωνιστικών (δηλαδή οικονομικών) ηχητικών λύσεων: την SoundBlaster PCI64, που θα κοστίζει γύρω στις 30.000 δρχ., και την Creative Ensoniq AudioPCI, που η τιμή της θα κυμαίνεται γύρω στις 15.000 δρχ. Η πρώτη κάρτα διαθέτει 2MB και 4MB General MIDI sample sets, καθώς και υψηλής ποιότητας 8MB sample set για επαγγελματικές επιδόσεις. Επίσης, πλήρη υποστήριξη για όλα τα πρότυπα 3D audio, συμπεριλαμβανομένων και των DirectSound και DirectSound 3D, καθώς και για όλα τα παιχνίδια σε DOS ή Windows 95. Τέλος, η PCI64 υποστηρίζει έξοδο δύο ή τεσσάρων ηχείων ή/και PCWorks FourPointSurround speaker. Το τελευταίο είναι μια δημιουργία της Cambridge SoundWorks και αποτελείται από τέσσερις satellites και ένα subwoofer, έχοντας τη δυνατότητα να προσφέρει εντυπωσιακά ηχητικά αποτελέσματα, πράγματι τρισδιάστατα και με εντυπωσιακό βάθος και ρεαλισμό. Σε γενικές γραμμές, η Creative δείχνει ότι μπορεί να προσφέρει προϊόντα εξαιρετικής ποιότητας σε πολύ καλές τιμές, στοχεύοντας στην ευρεία αγορά των PCs.

Ποντικομαχίες της Microsoft

Οσοι θέλετε να αγοράσετε Microsoft mouse αυτόν τον καιρό θα πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί, αφού κυκλοφορούν στη χώρα μας αρκετά ποντίκια που φέρουν πλαστογραφημένο σήμα της Microsoft, χωρίς βέβαια να έχουν την παραμικρή σχέση με τη γνωστή εταιρία. Ηδη η Microsoft ξεκίνησε δικαστικές ενέργειες κατά της εταιρίας εμπορίας ειδών Πληροφορικής TMP ΕΠΕ, ενώ, όπως δηλώνουν οι εκπρόσωποί της, το φαινόμενο της διακίνησης πλαστών προϊόντων Πληροφορικής αρχίζει να λαμβάνει μεγάλες διαστάσεις στη χώρα μας και για το λόγο αυτόν οι μηνύσεις αναμένεται να έχουν και συνέχεια. Να, λοιπόν, που είδαμε και... virtual ποντικομαχίες και μάλιστα ντόπιας προέλευσης! PC

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής

Mission Packs και Quake III

Στο προηγούμενο τεύχος σάς πληροφορήσαμε ότι η id Software αποφάσισε να μετατρέψει το Mission Pack για το Quake II σε κανονικό παιχνίδι, δηλαδή να δημιουργήσει την τρίτη συνέχεια της επιτυχημένης σειράς. Η είδηση αυτή προερχόταν από το μήνυμα που έστειλε ο ίδιος ο John Carmack (ο άνθρωπος που βρίσκεται πίσω από τη δημιουργία τόσο του Doom όσο και του Quake) σε πολλά gaming sites του Internet. Κάποιοι φίλοι, έχοντας διαβάσει στον ξένο Τύπο και το Δίκτυο για την επικείμενη κυκλοφορία του Mission Pack, φυσικά παραξενεύτηκαν και διατύπωσαν τις αμφιβολίες τους σχετικά με την





εγκυρότητα των δηλώσεων. Πίστεψαν ότι πρόκειται για το Quake II Mission Pack: The Reckoning, το οποίο όμως έχει αναπτυχθεί από τη Xatrix και διατίθεται από την Activision. Το σενάριο του Mission Pack τοποθετεί τους παίκτες σε μία ομάδα commandos, η οποία πρέπει να διεισδύσει σε μια εξωγήινη πόλη και να καταστρέψει τη στρατιωτική βάση των "συμπαθητικών" alien. Εκτός από νέα όπλα, το καινούριο pack θα προσφέρει εξελιγμένες deathmatch δυνατότητες, δίνοντας την ευκαιρία σε 32 παίκτες να συμπαραταχθούν στην ίδια διμοιρία και να προσπαθήσουν να καταστρέψουν την εξωγήινη φυλή.

Η Activision και η id Software ανακοίνωσαν και επίσημα την προετοιμασία του Quake III. Η Activision θα έχει, όπως έγινε και με τα Hexen II και Quake II, τα δικαιώματα για την έκδοση και τη διάθεση του τρίτου τίτλου της δημοφιλούς σειράς σε όλο τον κόσμο. Τα επόμενα δύο χρόνια το παιχνίδι αναμένεται ότι θα είναι έτοιμο, θα χρησιμοποιεί τη 3D Trinity μηχανή και θα σχεδιαστεί έτσι ώστε να εκμεταλλεύεται τις τελευταίες τεχνολογικές εξελίξεις στο χώρο των τρισδιάστατων γραφικών.

Ενας διαφορετικός "αιρετικός"



Είδηση 1η: Η συνέχεια του καταπληκτικού Heretic θα είναι έτοιμη τους τελευταίους μήνες του 1998.
Είδηση 2η: Το Heretic II δεν θα είναι 3D shooter πρώτου προσώπου αλλά τρίτου (όπως το Tomb Raider). Παγώσατε; Θα σκέφτεστε, φαντάζομαι, ότι "χάλασε και αυτή η σειρά " ή ότι "ήγγικεν η Δευτέρα Παρουσία" και άλλα παρόμοια.

Σπεύδω, λοιπόν, να σας καθησυχάσω, αφού (σύμφωνα με τις εξαγγελίες της Activision) η δράση και το gameplay του πολυαναμενόμενου sequel θα διαφέρει άρδην από το Tomb Raider. Θα είναι πολύ πιο γρήγορο και πιο "σκληρό", δηλαδή με περισσότερες μάχες. Οι ίδιοι οι προγραμματιστές του παιχνιδιού υποστηρίζουν ότι επέλεξαν αυτόν τον τρόπο παρουσίασης για να "χτίσουν" πιο ολοκληρωμένα την προσωπικότητα του ήρωα, του γνωστού Corvus, ο οποίος ουσιαστικά "απουσιάζει" από την οπτική του πρώτου προσώπου.

Αφού, όμως, το Heretic II είναι η συνέχεια του πρώτου μέρους, το Hexen τι είναι; Οπως διασαφηνίζει ο Dan Freed (ένας εκ των δημιουργών) και τα δύο παιχνίδια θεωρούνται sequel του πρώτου Heretic. Το Hexen συνεχίζει την ιστορία των Serpent Riders, ενώ το Heretic II αναφέρεται στις περιπέτειες του Corvus. Στην ουσία, η εταιρία προσπαθεί (και το έχει καταφέρει ως ένα βαθμό) να δημιουργήσει έναν ολόκληρο κόσμο, ένα σύμπαν με τη δική του μυθολογία και το δικό του σύνολο χαρακτήρων, οι οποίοι συμμετέχουν σε κάθε σενάριο (κάτι σαν το Star Trek). Μάλλον πρέπει να περιμένουμε έναν από τους καλύτερους τίτλους της χρονιάς!





ADVENTURE UPDATE

Η πρώτη μεγάλη είδηση έρχεται από τη Sierra και μπορεί να σημαίνει πάρα πολλά. Τη Δευτέρα, 20 Απριλίου, ανακοινώθηκε από την εταιρία η δημιουργία ενός νέου τμήματος με το όνομα Sierra Studios. Στη νέα αυτή εταιρία πέρασε η παραγωγή 6 τίτλων, τους οποίους επρόκειτο να κυκλοφορήσει η ίδια: HALF-LIFE, KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY, GABRIEL KNIGHT 3: BLOOD OF THE SACRED - BLOOD OF THE DAMNED, RETURN TO KRONDOR, CAESAR 3 και HOMEWORLD. Η εταιρία θορυβημένη από τη χρονιά που πέρασε όσον αφορά τόσο στην κριτική που δέχτηκε για τις παραγωγές της όσο και στις "εγκαταλείψεις" προϊόντων της (Space Quest, Cloak κ.λπ.), που ξεσήκωσαν θύελλα διαμαρτυριών μέσω του Internet, αποφάσισε να "αναδιοργανωθεί" και να κυκλοφορήσει λιγότερα μεν προϊόντα, αλλά υψηλότερης ποιότητας.



Εγραφα τον προηγούμενο μήνα για τους "κινδύνους" που περιέχει η αγωγή, η οποία έγινε προς την Origin από πέντε χρήστες για το Ultima On-Line. Προτού περάσει μήνας, δεύτερη αγωγή ήρθε στο προσκήνιο. Αυτή τη φορά είναι εναντίον των ανθρώπων που διοικούν και ελέγχουν την Cendant Corp. Αν δεν σας λέει τίποτα το όνομα αυτό, σημειώνω ότι πρόκειται για τον προκάτοχο της CUC International. Αν και αυτό το όνομα δεν σας λέει τίποτα, τότε σας πληροφορώ ότι πρόκειται για την εταιρία που ελέγχει τις Sierra και Blizzard. Ο λόγος της αγωγής είναι φυσικά διαφορετικός, αλλά δεν παύει να έχει σημαντικές αρνητικές επιπτώσεις. Η μήνυση αφορά στην τρομερή πτώση που παρουσίασαν οι μετοχές της εταιρίας κατά την περίοδο από 28 Μαΐου έως και 15 Απριλίου, με αποτέλεσμα πάρα πολλοί μέτοχοι να ζημιωθούν οικονομικά. Η πτώση των μετοχών άγγιξε το 47%!!!

Και για να μη νομίσετε ότι σταματάμε εδώ, διαβάστε τα εξής: Μεγάλη αναταραχή ξέσπασε πριν από μερικές ημέρες ανάμεσα σε χρήστες που προσπαθούσαν να συνδεθούν με το Battle.net server της Blizzard. Στέλνοντας e-mails σε πάρα πολλούς φορείς κατήγγειλλαν ότι η εταιρία, χωρίς να τους ενημερώσει ή να τους προειδοποιήσει

LIGHT AND DARKNESS



σχετικά, έπαιρνε από οποιονδήποτε προσπαθούσε να συνδεθεί στον server της την e-mail διεύθυνσή του, αλλά και το όνομα που είχε δηλώσει κατά την εγκατάσταση των Windows 95. Απειλώντας με μηνύσεις, απαιτούσαν να σταματήσει η Blizzard αυτή την τακτική, ενώ ταυτόχρονα ζητούσαν εξηγήσεις. Οι αντιδράσεις αυτές είχαν πάρει επικίνδυνες διαστάσεις και, έτσι, η εταιρία έκανε την εξής δήλωση: "Υστερα από την κυκλοφορία του Starcraft, πήραμε μηνύματα από χρήστες που είχαν αγοράσει το παιχνίδι, οι οποίοι ανέφεραν ότι δεν τους επιτρεπόταν η πρόσβαση στον server του Battle.net, παρόλο που εισήγαγαν κανονικά τον αριθμό που υπήρχε πάνω στο κουτί του CD". Ετσι, η εταιρία αναγκάστηκε να αντιδράσει και με ένα ειδικό πρόγραμμα "λάμβανε" τις παραπάνω πληροφορίες για τους χρήστες εκείνους, οι οποίοι προσπαθούσαν να συνδεθούν με τον server και δεν τα κατάφερναν. Η Blizzard ισχυρίζεται ότι αυτή η "ειδική παρακολούθηση" κράτησε μόνο μία εβδομάδα και ότι με τον τρόπο αυτό μπόρεσε να δει ποιοι από τους χρήστες, οι οποίοι προσπαθούσαν ανεπιτυχώς να συνδεθούν, είχαν νόμιμα το παιχνίδι και ποιοι πειρατικά. Με τον τρόπο αυτό, μπόρεσε να βοηθήσει όσους είχαν το πρωτότυπο πρόγραμμα και αντιμετώπιζαν πρόβλημα. Η εταιρία, επίσης, ισχυρίζεται ότι δεν έχει κρατήσει καμία ειδική database για οποιαδήποτε κατηγορία χρηστών και ότι τις πληροφορίες αυτές τις πήρε από τους browsers των χρηστών και τις registration κάρτες, όσων φυσικά έστειλαν. Το πρόβλημα είναι μεγάλο, γιατί το Battle.net είναι ίσως ο μοναδικός server του είδους, ο οποίος δεν ζητά καμία πληροφορία κατά τη σύνδεσή του με το χρήστη. Η εταιρία δήλωσε ότι το γεγονός αυτό αποδεικνύει το μεγάλο σεβασμό της προς την "ιδιωτική ταυτότητα" των χρηστών. Είναι προφανές ότι η εταιρία "περπάτησε πάνω σε τεντωμένο σχοινί" και ότι όλες αυτές οι δηλώσεις της είχαν ως μοναδικό αποτέλεσμα να καθησυχάσουν τους χρήστες και να προλάβουν αρνητικές γι' αυτήν εξελίξεις.

Η 7th Level ανακοίνωσε ότι τελικά η περίφημη συγχώνευσή της με την Pulse Entertainment δεν θα γίνει, όπως και εμείς είχαμε γράψει! Η εταιρία κατόρθωσε να εξασφαλίσει ένα δάνειο 4,5 εκατομμυρίων δολαρίων, ενώ βρήκε άλλα 10 εκατομμύρια δολάρια από μία ιδιωτική πηγή, που θέλει να διατηρήσει την ανωνυμία της και, έτσι, θα μπορέσει να συνεχίσει ανενόχλητη την τεχνολογία της, την οποία χαρακτηρίζει ως "the streaming of real time, intelligent, interactive animation over the Internet"! Πολλά λεφτά, μεγάλα σχέδια, θα δούμε...

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Μία από τις πιο επιτυχημένες σειρές στο χώρο των computer games πρόκειται να κυκλοφορήσει ολόκληρη σε ένα συλλεκτικό πακέτο. Το Star Wars: X-Wing Collector's Series θα περιλαμβάνει όλους τους τίτλους της LucasArts που αγαπήσατε, δηλαδή τις πλήρεις εκδόσεις τόσο του X-Wing Collector's CD-ROM όσο και του Tie-Fighter Collector's CD-ROM. Επίσης, στο πακέτο θα περιλαμβάνεται μία περιληπτική έκδοση του εκπληκτικού multiplayer τίτλου της σειράς, του X-Wing vs Tie Fighter, η οποία θα ονομάζεται Flight School και περιέχει δεκατέσσερις εκ των αποστολών του ολοκληρωμένου παιχνιδιού. Πάνω από 250 αποστολές (σε όλο το πακέτο) απαιτούν γενναιότητα και δεξιοτεχνία...

Την ώρα που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα έχουν ολοκληρωθεί τα γυρίσματα της νέας ταινίας της Fox, η οποία ονομάζεται "Wing Commander" και βασίζεται (πού αλλού;) στην best-selling σειρά της Origin. Το σενάριο της ταινίας προέρχεται από την ιστορία, τους χαρακτήρες, τα σκηνικά και τη μουσική των τεσσάρων πρώτων τίτλων της σειράς, ενώ ο προϋπολογισμός της ανέρχεται στα 27 εκατομμύρια δολάρια.

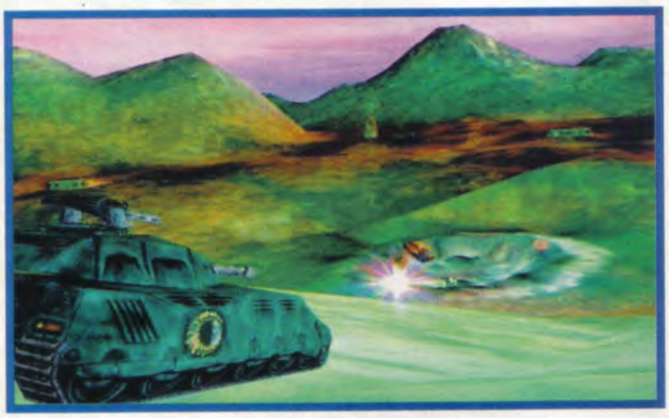
Θυμάστε το Prince of Persia; Το παιχνίδι, το οποίο έθεσε νέα πρότυπα με την καταπληκτική κίνηση των χαρακτήρων του αλλά και το συνδυασμό action και adventure στοιχείων στην πλοκή του, πρόκειται να κάνει την επανεμφάνισή του στους υπολογιστές μας. Η σειρά, η οποία ξεκίνησε μία αλυσίδα παιχνιδιών από το Flashback και το Fade to Black, έως και το Tomb Raider, πρόκειται να δει το τρίτο της μέρος μέσα στον επόμενο χρόνο. Η Red Orb Entertainment, η οποία υπάγεται στη "μαμά" Broderbund, έχει ήδη ξεκινήσει την προετοιμασία του. Το Prince of Persia 3D θα είναι, όπως μαρτυρά και το όνομά του, τρισδιάστατο, τόσο στην απεικόνιση της δράσης (όπως στο Tomb Raider) όσο και στην τεχνολογία των γραφικών που θα χρησιμοποιεί.

Αυτό το μήνα μάς έπιασε η νοσταλγία. Άλλο ένα παλαιότερο παιχνίδι, το οποίο σημείωσε μεγάλη επιτυχία (κυρίως στην Amiga), είναι έτοιμο να επιστρέψει στα PCs. Η Leisure Software, αφού απέκτησε τα δικαιώματα για τα Dragon's Lair, Space Ace και Dragon's Lair II: Time Wrap, αποφάσισε να κυκλοφορήσει ένα Deluxe Pack, που θα περιέχει και τα τρία παιχνίδια επαναπρογραμματισμένα για Windows 95, αλλά με τις αυθεντικές σκηνές των πρωτότυπων. Το Deluxe Pack, όμως, θα διατεθεί από τη SoftKat, γιατί η Digital Leisure εργάζεται πάνω στη μεταφορά των παιχνιδιών αυτών σε DVD-ROM και DVD-Video, γεγονός που σημαίνει εκπληκτικά γραφικά και ήχο, αλλά και σκηνές από τα παιχνίδια που δεν περιελήφθησαν στις CD-ROM εκδόσεις.

Τέλος, η Interplay, μετά το σπουδαίο Starfleet Academy, πρόκειται να κυκλοφορήσει δύο ακόμη παιχνίδια βασισμένα στη σειρά Star Trek, τα οποία θα ακολουθούν το "στήσιμο" του Academy. Το πρώτο από αυτά ονομάζεται Klingon Academy και σας δίνει τη δυνατότητα να βιώσετε τη ζωή και την κουλτούρα αυτού του εξωγήινου πολιτισμού, ο οποίος αναπτύχθηκε μέσα από τα Star Trek. Το δεύτερο, όμως, αποτελεί την πραγματική συνέχεια του Starfleet Academy, αφού ο δόκιμος που ελέγχατε στο πρώτο έχει τελειώσει την Ακαδημία και έχει γίνει πιλότος στον "Αστροστόλο" (εξ ου και το όνομα Starfleet Command). Είστε έτοιμοι γι' αυτή τη σκληρή δοκιμασία;

Δικτυακές πολεμικές συγκρούσεις!

Τον Σεπτέμβριο του 1993, το "PC Master" παρουσίαζε το πρώτο παιχνίδι σε CD-ROM, το οποίο όχι μόνο απέσπασε 96% από τον κ. Τσουρινάκη, αλλά δημιούργησε ολόκληρη σχολή. Φυσικά, αναφερόμαστε στο 7th Guest της Trilobyte, το οποίο χάλασε κόσμο. Και πάνω που νομίζαμε ότι ο Graeme Divine -εκ των επικεφαλής της Trilobyte- ειδικευόταν στα adventure και τα puzzle games, μάθαμε ότι το νέο δημιούργημα της εταιρίας (σε συνεργασία πάντα με τη Virgin) θα είναι ένα on-line, multiplayer action παιχνίδι και



θα ονομάζεται Extreme Warfare. Ναι, καλά διαβάζετε! Ο Divine έχει προϋπηρεσία στην AtariSoft, όπου ασχολείτο με την ανάπτυξη action τίτλων, μεταξύ των οποίων και το πασίγνωστο Double Dragon. Εκείνο που ο ίδιος θέλει να εισαγάγει στα multiplayer παιχνίδια του Διαδικτύου είναι η συνεργασία μεταξύ των παικτών, σε αντίθεση με τις βίαιες συγκρούσεις των άλλων παιχνιδιών. Κάθε παίκτης (όπως και στην πραγματική πολεμική σύγκρουση) θα αναλαμβάνει έναν ιδιαίτερο ρόλο και θα χρειάζεται την υποστήριξη των υπολοίπων για να επιβιώσει στον κόσμο του Extreme Warfare. Σύμφωνα με τον ίδιο, "στο πεδίο της μάχης, ο στρατός, το ναυτικό και η αεροπορία συνεισφέρουν τις διαφορετικές ικανότητές τους. Ήθελα να φτιάξω ένα παιχνίδι στο οποίο κάθε παίκτης έχει διαφορετικά χαρακτηριστικά και δεξιότητες, αλλά συνεισφέρει στην ομάδα ως μέρος του συνόλου, με τον ίδιο τρόπο με τον οποίο οι παίκτες μίας ποδοσφαιρικής ομάδας παίζουν σε διαφορετική θέση". Μεγαλεπήβολο και πολύ ενδιαφέρον σχέδιο. Αναμένουμε την υλοποίησή του!



ADVENTURE UPDATE

21

Η Cavedog Entertainment, η εταιρία που μας έδωσε το εκπληκτικό Total Annihilation, ανακοίνωσε ότι ανάμεσα σε άλλα θα κυκλοφορήσει και ένα RPG, το Elysium (δόκιμος τίτλος), καθώς επίσης και ένα παιχνίδι του ίδιου του Ron Gilbert, με το όνομα Good & Evil. Δεν δίνονται περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι αυτό. Να περιμένουμε ότι θα είναι adventure; Σημειώστε ότι και τα δύο αυτά παιχνίδια θα κυκλοφορήσουν μέσα στο 1998.

Η Looking Glass Studios ανακοίνωσε ότι θα παρουσιάσει κατά τη διάρκεια της περίφημης έκθεσης E3 (Electronic Entertainment Expo), η οποία θα γίνει στις 28-30 Μαΐου στην Ατλάντα, το νέο της παιχνίδι, Thief: The Dark Project. Πρόκειται για ένα 3D action/adventure πρώτου προσώπου, όπου οι παίκτες υιοθετούν το ρόλο ενός master thief. Το παιχνίδι είναι βασισμένο σε ένα νέο system engine, το οποίο έχει το όνομα "the Dark Engine"! Πρόκειται για μία κλασική ιστορία ίντριγκας, προδοσίας και εκδίκησης, σε έναν κόσμο, όπου ο μόνος σύμμαχος είναι το σκοτάδι και δεν υπάρχει περιθώριο για το παραμικρό ίχνος εμπιστοσύνης, ενώ οι συγκρούσεις οδηγούν συνήθως στο θάνατο. Για όσους δεν ξέρουν, η Looking Glass έχει δώσει τρία από τα πιο αγαπημένα παιχνίδια μου. Τα δύο Ultima Underworld, τα οποία προσωπικά θεωρώ ως τα καλύτερα RPGs που έχω χειριστεί, ήταν και τα πρώτα εμπορικά προγράμματα που παρουσίασαν το Interface εκείνο που αργότερα κυκλοφόρησε το Doom και έγινε το σήμα κατατεθέν των action games, αλλά και το ανεπανάληπτο, κατ' εμέ, System Shock με τον περίφημο υπερυπολογιστή Shodan. Ηταν, επίσης, το πρώτο action/adventure που καθιέρωσε τον όρο και το είδος και έχει την καλύτερη ανάπτυξη του σεναριακού background υλικού από κάθε άλλο παιχνίδι του είδους.

Οταν εσείς θα διαβάσετε τη στήλη αυτή, η ASC Games θα έχει κυκλοφορήσει στις 30 Απριλίου το Sanitarium, ένα πολύ εντυπωσιακό και ατμοσφαιρικό adventure, το οποίο δημιούργησε η γνωστή Dream Forge Intertainment. Το σενάριο μοιάζει ως ιδέα με το Countdown της Access, αλλά, κατά τα άλλα, είναι τελείως διαφορετικό. Συνέρχεσαι και βρίσκεσαι σε ένα άγνωστο μέρος. Το πρόσωπο σου είναι καλυμμένο με επιδέσμους. Το χειρότερο απ' όλα είναι ότι δεν θυμάσαι καθόλου ποιος πραγματικά είσαι ! Σκόρπιες εικόνες περνούν μπροστά από τα μάτια σου. Ενα τηλεφώνημα, ένα κατεπείγον μήνυμα, ένα αμάξι που τρέχει



SANITARIUM

με ιλιγγιώδη ταχύτητα και του οποίου ο οδηγός χάνει τον έλεγχο... Το παιχνίδι διαθέτει εξαιρετικά γραφικά, καταπληκτικό animation και η δράση του είναι πολύ καλή, γεμάτη από έξυπνους γρίφους, οράματα, flashbacks και εξαιρετικά video sequences. Το demo του μου άρεσε πάρα πολύ και ομολογώ ότι το περιμένω με πολύ μεγάλη αγωνία.

Σημειώστε μερικά νέα παιχνίδια, για τα οποία θα μιλήσουμε αναλυτικά στο επόμενο τεύχος. LIGHT and DARKNESS και SYNNERGIST (θα έχουμε κανονικές και αναλυτικές παρουσιάσεις), GRIM FANDANGO, STARSHIP TITANIC, GOTHICA, RED JACK: REVENGE OF THE BRETHREN, CYDONIA κ.ά.

Εχει μεγάλη σημασία να ξέρουμε τι πουλάνε τα καταστήματα, αφού αυτά αποτελούν μία ισχυρή ένδειξη για τις τάσεις της αγοράς, όταν οι δημοσιεύσεις τους ελέγχονται από άλλους φορείς αναφορικά με την αξιοπιστία τους. Ετσι, σύμφωνα με το Dragon's Den, η δική τους BEST SELLER λίστα έχει ως εξής:

1. Blade Runner
2. Quake 2
3. Black Dahlia
4. Overseer, Tex Murphy
5. Hellfire - Expansion for Diablo
6. Dark Reign: Future of War
7. X-Files Unrestricted Access
8. Jedi Knight Mysteries of the Sith
9. Redneck Rampage
10. Civilization II/Command & Conquer bundle



REDJACK:REVENGE OF THE BRETHREN

Την Τετάρτη, 1η Απριλίου 1998, ανακοινώθηκαν τα οικονομικά μεγέθη των εταιριών για το 1997. Το σημαντικότερο στοιχείο της είδησης είναι ότι, για πρώτη φορά, η Electronic Arts εκτοπίζει από την κορυφή τις μέχρι πρότινος παντοδύναμες Sony και Nintendo, δηλώνοντας 848 εκατομμύρια δολάρια κέρδη, περνώντας έτσι στην κορυφή των βιομηχανιών της "ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας". Οι δέκα πρώτες εταιρίες, από πλευράς κερδών, είναι (σε εκατομμύρια δολάρια):

1. Electronic Arts	$848
2. Nintendo of America	$834
3. Sony Computer	$801
4. GT Interactive	$531
5. Cendant Software (Sierra & Blizzard)	$496
6. Microsoft	$477
7. The Learning Company	$392
8. Sega of America	$303
9. Eidos plc	$246
10. Broderbund	$228

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

PC Spy



Από την παρούσα στήλη παρουσιάζονται κάθε μήνα previews των σημαντικότερων παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες για PCs.

QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE

από τη Sierra

Η σειρά των Quest for Glory συνολικά είναι από τις πιο αγαπημένες όλων των εποχών ανάμεσα στους χρήστες, αφού κατόρθωσε να συνδυάσει με έναν μοναδικά πρωτότυπο τρόπο στοιχεία και από τα RPGs και από τα adventures, απευθυνόμενη έτσι και στους δύο αυτούς διαφορετικούς χώρους. Για μένα το Hero's Quest 1 (Quest for Glory 1) είναι ένα από τα πιο αγαπημένα μου παιχνίδια.

Πρωτότυπο, με πολύ καλό σενάριο, πλούσια και κυρίως "ανοικτή" δράση, με φοβερό playability και διαφορετικούς γρίφους ανάλογα με τους τρεις χαρακτήρες που διέθετε, σημείωσε φοβερή εμπορική επιτυχία. Ακόμη και σήμερα μπορεί και "αντέχει" στον ανταγωνισμό, και αυτό είναι πολύ σημαντικό.

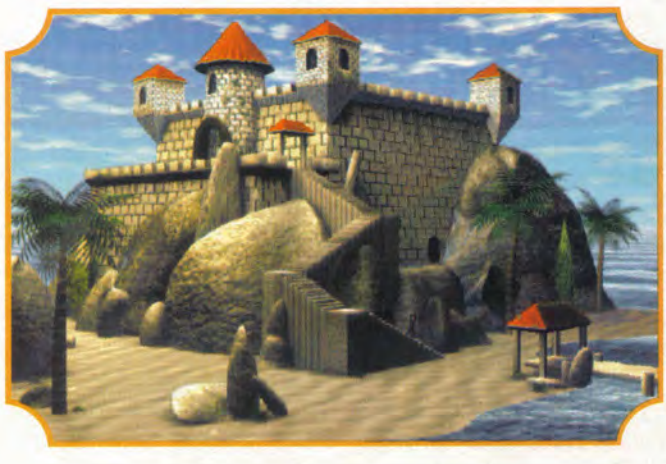


Η σειρά δυστυχώς σταμάτησε με το Quest for Glory 4, καθώς δεν σημείωσε εμπορική επιτυχία, αν και ήταν αρκετά καλό. Φυσικά η Sierra απέδωσε την ευθύνη στους δημιουργούς του, το ζεύγος Cole, σταματώντας τη σειρά. Αντίθετα όμως, σύσσωμος ο ειδικός Τύπος απέδωσε την ευθύνη στην εταιρία, εστιάζοντας την κριτική του σε δύο βασικά σημεία: Πρώτον, το παιχνίδι περιείχε πάρα πολλά bugs -και φυσικά για αυτό δεν έφταιγαν οι σχεδιαστές του- και, δεύτερον, η εταιρία το κυκλοφόρησε σε δισκέτες αντί για CDs (οπότε φυσικά έπρεπε να το εμπλούτιζε και με άλλα στοιχεία).

Οι φανατικοί οπαδοί της σειράς αντέδρασαν με τη βοήθεια του Internet, που είχε πια εξαπλωθεί για τα καλά, και με τα συνεχή μηνύματά τους "ταρακούνησαν" τους υπεύθυνους της Sierra. Ηρθε και η τρομερή επιτυχία που σημείωσαν τον τελευταίο χρόνο μία σειρά RPGs, με πρώτο και καλύτερο το Diablo, και η απόφαση δεν άργησε να παρθεί. Υπογράφουν λοιπόν ένα νέο συμβόλαιο με τη Lori Cole (ο άντρας της δεν συμμετέχει στο project αυτό, τη θέση του καταλαμβάνει ο Terry Robinson) και το Quest for Glory 5 παίρνει το δρόμο του σχεδιασμού και της παραγωγής. Πρόκειται για ένα πράγματι ιστορικό γεγονός για τα δεδομένα του χώρου αλλά και γενικότερα, αφού είναι το πρώτο πρόγραμμα που προκύπτει κάτω από τις συνεχείς πιέσεις των χρηστών, οι οποίοι έτσι αξιοποιούν στο έπακρο τις δυνατότητες που τους δίνει το Internet. Χαρακτηριστικά σημειώστε ότι μέχρι στιγμής το demo (περίπου 44MB) έχουν κατεβάσει 23.000 χρήστες!!!

Φυσικά, στο παιχνίδι ενσωματώνονται όλα εκείνα τα στοιχεία που σήμερα αποτελούν standards στα παιχνίδια του είδους: multiplayer, 3D δράση (που έτσι κι αλλιώς είχε η σειρά), περισσότεροι χαρακτήρες και πιο έντονο action, χωρίς όμως αυτό να είναι σε βάρος των γρίφων και της γενικότερης πλο-









κής του παιχνιδιού. Το παιχνίδι θα απαιτεί Pentium στα 133MHz (Pentium στα 166MHz για multiplayer), 16MB RAM, 4x CD-ROM, SVGA κάρτα γραφικών στα 640x480 με 16-bit colors, Windows συμβατή κάρτα ήχου και 125MB στο σκληρό. Σημειώστε ότι, αν και αρχικά ο σχεδιασμός ήταν για 256χρωμα γραφικά, τώρα όλα ξανασχεδιάζονται σε 16-bit χρώματα.

Για εμάς τους Ελληνες είναι πολύ σημαντικό το γεγονός ότι σχεδόν όλη η δράση του παιχνιδιού βασίζεται στην αρχαία ελληνική μυθολογία μας, ενώ οι χώροι δράσης είναι διάφορα νησιά μας, όπως τα Δήλος, Ψαρά, Σκύρος, Κέα, Πάρος, Υδρα, Λήμνος, Νάξος, Τήνος, Σπέτσες, Ιος κ.λπ. Φυσικά, μην περιμένετε ο χάρτης του παιχνιδιού να σέβεται την πραγματική γεωγραφική θέση των νησιών μας. Πρόκειται για την ελεύθερη απόδοση ενός μυθικού χώρου, με επίκεντρο της δράσης το νησί Marete και την πόλη της Silmaria.

Να ξεκαθαρίσουμε εδώ κάτι βασικό: Το demo που υπάρχει στο CD του περιοδικού ΔΕΝ είναι "πραγματικό" αλλά ένα "sneak peek" demo, όπως πολύ εύστοχα αποκαλείται. Τι σημαίνει αυτό; Οτι μπορείτε να διαλέξετε όποιο χαρακτήρα θέλετε, να περιδιαβείτε μία σειρά βασικών τοποθεσιών του παιχνιδιού, να μαζέψετε και να δείτε τα πιο βασικά όπλα του παιχνιδιού, να παλέψετε με τρείς αντιπάλους σας (φρουρούς), να λύσετε έναν από τους γρίφους του παιχνιδιού, να συνομιλήσετε με μερικούς από τους λεγόμενους NPC χαρακτήρες. Γενικά, δηλαδή, να πάρετε μία βασική αίσθηση από το παιχνίδι, τα γραφικά και το χειρισμό του.

Η μουσική του παιχνιδιού είναι πράγματι ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ, ενώ έχει κυκλοφορήσει και σε ειδικό soundtrack, που επιπλέον περιέχει το demo του παιχνιδιού. Πρέπει να ακούσετε τη μουσική του πάση θυσία, είναι όντως ανεπανάληπτη.

Τα γραφικά του έχουν μία παράξενη χροιά, αλλά γενικά είναι πάρα πολύ καλά: ωραία σχέδια, εντυπωσιακά χρώματα. Σημειώστε ότι, όσο βραδιάζει, τα πάντα παίρνουν έναν διαφορετικό χρωματισμό, δημιουργώντας μία φοβερή ατμόσφαιρα. Ειδικά τα γραφικά που είναι κάτω από τη θάλασσα, είναι πέρα από κάθε περιγραφή. Υποτίθεται ότι παριστάνουν το μυθικό κόσμο της Ατλαντίδας, και προσωπικά δεν έχω δει πουθενά καλύτερο υποβρύχιο κόσμο από αυτόν. Υπάρχει μία τρομερή κίνηση των νερών/κυμάτων, που δημιουργεί φοβερή αίσθηση.

Ο χειρισμός γίνεται κυρίως με τα πλήκτρα (η κίνηση με τα arrow keys) και είναι εξαιρετικά απλός, αφού όλα έχουν απλοποιηθεί. Πολύ θετικό στοιχείο αποτελεί το γεγονός ότι μπορείτε να αντιστοιχίσετε τις επιθετικές κινήσεις σας με πλήκτρα, για την ευκολία σας.

Το παιχνίδι, εκτός των κλασικών Fighter, Thief και Magic User χαρακτήρων, θα περιέχει και άλλους χαρακτήρες: μία γυναίκα, την Elsa von Spielburg (θυμάστε που την ελευθερώσατε στον Hero's Quest 1;), και τον Magnum Opus. Και οι δύο είναι πολεμιστές, μάλιστα ειδικά ο τελευταίος είναι πολύ ισχυρός.

Φυσικά θα υπάρχουν όλοι οι γνωστοί μας χαρακτήρες, όπως ο μάγος Erasmus, το πανέξυπνο και ομιλόν ποντίκι του Fenris, ο έμπορος τροφών Marrak Katta, η κόρη του, μουσικός Salla Katta, η γυναίκα του Sarra Katta, ο περίφημος λιονταράνθρωπος Paladin Rakeesh κ.ά.

Θα υπάρχουν επίσης διάφορες "νέες" τοποθεσίες, όπως η αρένα (καλά, αυτή δεν είναι ελληνική, αλλά λόγω θεάματος και δράσης...) και η τράπεζα της Silmaria. Φυσικά θα υφίστανται τα κλασικά "μέρη" της σειράς, όπως τα Magic Shop, Guild Thieves κ.λπ.

Ειδικά για τον Μάγο (Magic User/Wizard), στο παιχνίδι θα υπάρχουν συνολικά 22 spells. Ξεκινώντας θα έχετε 20 από αυτά, τα οποία θα έχουν διαφορετικά "εφέ", ανάλογα με το αν είναι μέρα ή νύχτα. Τα 9 από αυτά θα είναι νέα spells και θα ξεχωρίζουν σε Stupid Monster Attractor και Boom.

Σημειώστε καλά ότι αυτό το "sneak peek" demo επιτρέπει στο Multiplayer mode να συνδεθείτε on-line με το WON.net, το World Opponent Network Gamesite της εταιρίας. Διαλέγοντας το "Host Game", μπορείτε επίσης είτε να παίξετε μέσω ενός άλλου server, αφού υποστηρίζει TCP/IP και IPX, είτε να συνδεθείτε απευθείας, μέσω modem ή μέσω δικτύου.

Στη "Host Game" σύνδεση πρέπει να δώσετε ένα όνομα στο παιχνίδι σας κι ένα άλλο στο χαρακτήρα σας - και μετά όλα είναι απλά... Συνδέεστε με τον αντίπαλό σας και η μάχη αρχίζει.

Συνδεόμενοι με το WON.net, θα κατεβάσετε τους τελευταίους drivers (4.0.4.1) που χρειάζεται το παιχνίδι. Εμένα, πάντως, αμέσως μετά μου "έβγαλε" μήνυμα λάθους. Αυτό που έκανα ήταν να αντιγράψω το sierranw.dll από το Temp directory των Windows μέσα στο System directory και να επανεκκινήσω τον υπολογιστή μου. Συνδέθηκα ξανά και αυτή τη φορά όλα πήγαν καλά... Μόνο που, αφού πήρα user ID και password, ο server έπεσε και τελικά δεν



έκανα τίποτα (έδινε μήνυμα να προσπαθήσω να επανασυνδεθώ μετά από 1/2 ώρα!!!, έτσι για να μη λένε μόνο για το Ultima...).

Την 1η Ιούνη θα αρχίσει μία τρίμηνη beta περίοδος και μετά, γύρω στον Σεπτέμβρη, θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι. Οσοι ενδιαφέρεστε να γίνετε beta testers και έχετε πρόσβαση στο Internet, πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.sierra.com/support και κάνετε κλικ στο "Beta Test".

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

FINAL FANTASY VII

από την Eidos Interactive

Αν τύχει ποτέ να παρακολουθήσετε έναν διάλογο μεταξύ ενός PC user και ενός φανατικού "κονσολά", τότε μεταξύ άλλων θα ακούσετε τα ακόλουθα:

PC user: "Μα τι μου λες τώρα, παιχνίδια όπως τα Pandora Directive, Black Dahlia, Gabriel Knight και Overseer μόνο στον ύπνο σας θα τα δείτε."

Console user: "Ισως, αλλά έχουμε το Final Fantasy."

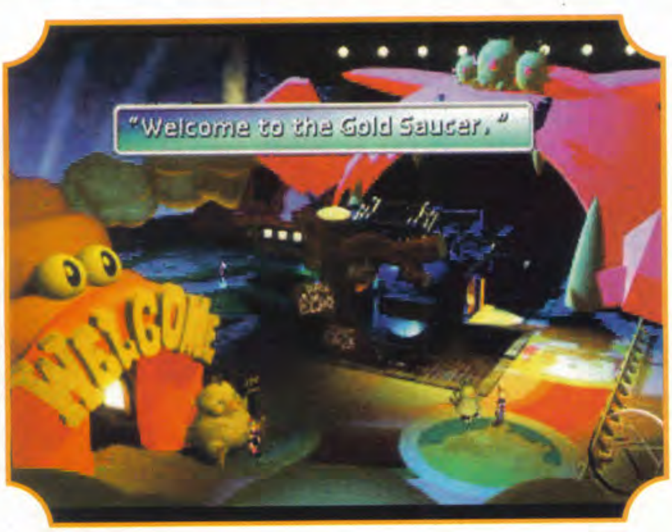
PC user: "Ωραία, να πιάσουμε και τα RPGs: Daggerfall, Dungeons and Dragons, Stonekeep, Krondor (...) [τεράστια λίστα] (...), δεν θα καταλάβετε ποτέ τη μαγεία τους."

Console user: "Ναι, αλλά έχουμε το Final Fantasy."

PC user: "Δεν είμαστε με τα καλά μας, βρε παλιο-@#$%%Æ*!!@$$## [λογοκρισία]..."

Console user: "Μπορεί, αλλά έχουμε το Final Fantasy!"

Διαβάζοντας μέχρι εδώ, σίγουρα θα έχετε καταλάβει τι εστί Final Fantasy VII στον κόσμο του console gaming. Πρόκειται για έναν τίτλο με τεράστιο ειδικό βάρος και εκατομμύρια φανατικούς θαυμαστές σε όλο τον κόσμο. Σήμερα, απαγορεύεται να είσαι κάτοχος κονσόλας και να μην έχεις -έστω- δει το αριστούργημα της Squaresoft. Πρωτοφανής cyber ατμόσφαιρα, συνδυασμός turn based μαχών με real time δράση, μοναδικοί στη σύλληψη χαρακτήρες (Vincent for ever) και μερικά από τα καλύτερα rendered





animated sequences που έχετε δει, στοιχειοθετούσαν ένα απαγορευμένο καρπό για τους PC users. Το σκηνικό όμως αλλάζει άρδην και η Eidos αναλαμβάνει να βάλει τα πράγματα στη θέση τους. Με την προσθήκη 3D επιταχυντών, το Final Fantasy αναμένεται να αναδείξει το πραγματικό μεγαλείο του -επιτέλους- και στα monitors μας.

Κάθε σοβαρός RPG gamer που θα δει το παιχνίδι για πρώτη φορά, σίγουρα θα αναφωνήσει: "σιγά μην ασχοληθώ με ήρωα που μοιάζει με...δωδεκάχρονο". Κι όμως! Μπορεί το αρχικό περιβάλλον του παιχνιδιού να θυμίζει ελαφρώς platform παιχνίδια του SNES (ξέρετε, αυτά με τα... ανθρωπάκια που τρέχουν πάνω κάτω), αλλά η μαγεία του FF ξεκινά με το πρώτο spell. Sprites που καταλαμβάνουν -στην κυριολεξία- ολόκληρη την οθόνη πετάγονται από το πουθενά και εκπληκτικά εφέ "γεμίζουν" τα μάτια σας. Δεν μπορείτε παρά να θέλετε να καταπιείτε τη γλώσσα σας για όσα αρνητικά σχόλια κάνατε προηγουμένως. Και όχι μόνο αυτά! Στο παιχνίδι υπάρχουν στοιχεία που παρουσιάζονται για πρώτη φορά σε ένα RPG, τα λεγόμενα limit breaks. Οταν οι ήρωες φθάσουν σε κατάσταση παροξυσμού πάνω στη μάχη, οι επιθετικές ικανότητές τους αυξάνονται κατακόρυφα. Τότε, ένα είδος εσωτερικής δύναμης τους ωθεί στο όριο (limit break) και σε απίστευτες επιθετικές κινήσεις.

Οσοι νομίζουν ότι τα εντυπωσιακά γραφικά είναι σε βάρος της διάρκειας ενός RPG -εδώ- κάνουν μεγάλο λάθος. Το παιχνίδι σάς μεταφέρει σε έναν κόσμο αχανή, όπου το πλήθος των αντικειμένων και των εχθρών τον καθιστούν πρακτικά ανεξάντλητο. Θα σας πάρει πολλές εβδομάδες συνεχούς gaming για να τον εξερευνήσετε πλήρως. Βέβαια, ούσα μεταφορά από κονσόλα σε υπολογιστή, το παιχνίδι -λογικά- θα συνοδεύεται από μία εκνευριστική save engine. Συγκεκριμένα, αν θέλετε να κάνετε Save θα πρέπει να πηγαίνετε σε καθορισμένα save points, τα οποία ενδέχεται να είναι πολλές οθόνες μακριά από το πεδίο δράσης σας. Επίσης, στον original τίτλο δεν υπήρχαν καθόλου speeches (ούτε καν για δείγμα), κάτι που ελπίζουμε ότι θα διορθωθεί στο PC format. Εδώ θα δείξει η Eidos το μέγεθος της δουλειάς της και όχι στα γραφικά ή το gameplay, που έτσι κι αλλιώς είναι πολύ καλά.

Το Final Fantasy VII μας υπόσχεται σημαντικές αλλαγές στο "σκοτεινό" κόσμο των RPGs. Το αν θα κάνει τις προσδοκίες μας πραγματικότητα θα το διαπιστώσουμε (Eidos θέλοντος) το ερχόμενο καλοκαίρι.

του Σωτήρη "Wonderman" Μπέλλου



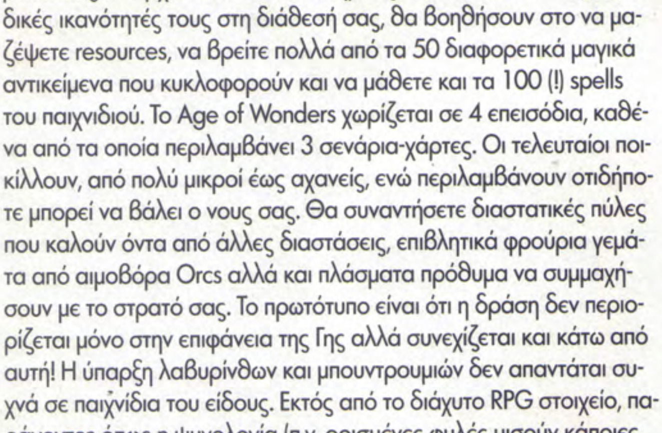


AGE OF WONDERS

από την Epic

Τα fantasy strategy games είναι μια κατηγορία που, εκτός του ότι έχει το δικό της φανατικό κοινό, κερδίζει συνεχώς έδαφος στο χώρο του PC gaming. Σχεδόν όλα τα software houses έχουν και από -τουλάχιστον- μία επιτυχημένη κυκλοφορία. Η Epic Megagames δεν θα μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση, και μάλιστα μπαίνει για τα καλά στο "κόλπο" του σύγχρονου strategic gaming με το Age of Wonders. Το παιχνίδι σίγουρα δείχνει πολύ καλό, αλλά το αν θα καταφέρει να ανταγωνιστεί τίτλους όπως το Starcraft ή το καθιερωμένο Age of Empires είναι κάτι που μόνο ο χρόνος (και το "PC Master"!) θα δείξει.

Το όλο σκηνικό θυμίζει έντονα Heroes of Might and Magic. Αρχικά σας δίνεται η δυνατότητα επιλογής μίας από τις 14 υπάρχουσες φυλές, η καθεμία με διαφορετικές ιδιότητες και μονάδες, ενώ σκοπός σας είναι να κερδίσετε τους αντιπάλους σας μέσα σε αφιλόξενους χάρτες. Σε αυτή τη δύσκολη προσπάθεια ευτυχώς δεν είστε μόνοι σας. Υπάρχουν συνολικά 50 ήρωες, οι οποίοι, θέτοντας τις ειδικές ικανότητές τους στη διάθεσή σας, θα βοηθήσουν στο να μαζέψετε resources, να βρείτε πολλά από τα 50 διαφορετικά μαγικά αντικείμενα που κυκλοφορούν και να μάθετε και τα 100 (!) spells του παιχνιδιού. Το Age of Wonders χωρίζεται σε 4 επεισόδια, καθένα από τα οποία περιλαμβάνει 3 σενάρια-χάρτες. Οι τελευταίοι ποικίλλουν, από πολύ μικροί έως αχανείς, ενώ περιλαμβάνουν οτιδήποτε μπορεί να βάλει ο νους σας. Θα συναντήσετε διαστατικές πύλες που καλούν όντα από άλλες διαστάσεις, επιβλητικά φρούρια γεμάτα από αιμοβόρα Orcs αλλά και πλάσματα πρόθυμα να συμμαχήσουν με το στρατό σας. Το πρωτότυπο είναι ότι η δράση δεν περιορίζεται μόνο στην επιφάνεια της Γης αλλά συνεχίζεται και κάτω από αυτή! Η ύπαρξη λαβυρίνθων και μπουντρουμιών δεν απαντάται συχνά σε παιχνίδια του είδους. Εκτός από το διάχυτο RPG στοιχείο, παράγοντες όπως η ψυχολογία (π.χ. ορισμένες φυλές μισούν κάποιες άλλες), το εμπόριο και οι ρεαλιστικές τρισδιάστατες μάχες δεν μπορούν να αφήσουν κανένα ασυγκίνητο. Ειδικά στις μάχες φαίνεται να έχει γίνει δουλειά σε βάθος, αφού χρησιμοποιήθηκαν καινοτόμες ιδέες, όπως αυτή του να σκάψετε λαγούμια για να διεισδύσετε στις γραμμές του εχθρού. Επίσης, υπάρχει ένας κατάλογος με options, που δίνουν τη δυνατότητα στον παίκτη να διαλέγει το βαθμό ελέγχου που θα έχει στο στρατό του. Θέλετε δηλαδή να είστε υπεύθυνος για τα πάντα; Κανένα πρόβλημα, απλά ενεργοποιείτε το αντίστοιχο option. Θέλετε ο υπολογιστής να κάνει όλη τη "βρώμικη" δουλειά; Αρκεί ένα κλικ! Οσοι, πάλι, από εσάς βαριέστε εντελώς τις μάχες (αύριο με τον κηδεμόνα σας), δεν θα πρέπει να απογοητεύεστε. Υπάρχει και Fast Combat option, όπου ο Pentium απλά αναλύει τα χαρακτηριστικά των στρατών και υπολογίζει την έκβαση της μάχης. Ομως αυτό που, τουλάχιστον σύμφωνα με τους κατασκευαστές, αξίζει ιδιαίτερης αναφοράς είναι ο τομέας της αλληλεπίδρασης μεταξύ του χρήστη και του χάρτη. Υπάρχουν ουκ ολίγες εντυπωσιακές δυνατότητες, από την κατασκευή γέφυρας για να περάσει ο στρατός σας μέχρι τη μετακίνηση ολόκληρου... βουνού με κάποιο ειδικό spell (μάλλον η Epic δεν είχε στο νου της την παροιμία "Βουνό με βουνό δεν σμίγει"). Φυσικά, το Age of Wonders έχει και multiplayer υποστήριξη.



Το παιχνίδι, αν δεν έχει ήδη κυκλοφορήσει, θα "χτυπήσει" τα ράφια των καταστημάτων τις προσεχείς -με κάθε επιφύλαξη- εβδομάδες.

του Σωτήρη "Wonderman" Μπέλλου

COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES

από την Eidos Interactive

Ο λοχαγός μου, ο οποίος χρησιμοποιεί το κωδικό όνομα Κ-Ράτσας και εμφανίζεται με την ιδιότητα του "αρχισυντάκτη", με κοίταξε στα μάτια και, δίνοντάς μου έναν πράσινο φάκελο, μου είπε συνωμοτικά: "Προστάτεψε αυτές τις πληροφορίες με την ίδια σου τη ζωή". Αμέσως κατάλαβα! Ενας πράκτορας είναι πάντα έτοιμος να αναλάβει και τη δυσκολότερη αποστολή. Ο φάκελος έγραφε με μικρότερα γράμματα: "Destroy immediately in case of capture".





Αυτές οι γραμμές ίσως να είναι οι τελευταίες που γράφω, καθώς η απειλή γίνεται ολοένα πιο κοντινή. Νομίζω ότι μου απομένουν μόνο ελάχιστες ώρες, κι ελπίζω να καταφέρω να περάσω αυτό το γράμμα από τα σύνορα και να καταστρέψω όλα τα απόρρητα έγγραφα. Ανοίγοντας το φάκελο, βρήκα την εισαγωγή στην αποστολή μου. Οι Σύμμαχοι βρίσκονται σε δύσκολη θέση, καθώς οι δυνάμεις του Αξονα έχουν "στριμώξει" τις δυνάμεις τους στη Βόρεια Αφρική (η ημερομηνία είναι 23 Δεκεμβρίου του 1941). Για αυτό το συμμαχικό Επιτελείο αποφάσισε να δημιουργήσει έναν αντιπερισπασμό στη Νορβηγία, ούτως ώστε να αναγκάσει τον Χίτλερ να μεταφέρει στρατεύματα από την Αφρική. Αποστολή της ομάδας μου είναι να αποβιβαστώ μια μέρα πριν από τον αντιπερισπασμό κοντά στη βάση ανεφοδιασμού των γερμανικών στρατευμάτων στην περιοχή και να προσπαθήσουμε να την καταστρέψουμε, διευκολύνοντας έτσι τις υπόλοιπες δυνάμεις μας. Στο φάκελο υπάρχουν επίσης φωτογραφίες της περιοχής, ένα σχέδιο της βάσης, οι καρτέλες των αντρών μου καθώς και το τηλεγράφημα του Τσόρτσιλ. Μετά από επίπονη και χρονοβόρα δουλειά, μπόρεσα να εισχωρήσω στα άδυτα του παιχνιδιού Commandos: Behind The Enemy Lines της Eidos. Στην περιγραφή του από την ίδια την εταιρία (την οποία βρήκα υποκλέπτοντας μυστική τηλεφωνική συνομιλία του παραγωγού), το παιχνίδι χαρακτηρίζεται ως "real time tactics" και φιλοδοξεί να συνδυάσει τη στρατηγική με τη δράση. Οντας λοιπόν διοικητής μίας μικρής ομάδας πεζοναυτών, αναλαμβάνετε διάφορες ειδικές αποστολές, οι οποίες απαιτούν γνώση των ιδιαιτεροτήτων του φυσικού περιβάλλοντος (για να μπορείτε να το εκμεταλλευτείτε) αλλά και των δεξιοτήτων κάθε στρατιώτη της ομάδας σας. Για να τα βγάλετε πέρα σε κάθε αποστολή, εκτός από μία πλειάδα όπλων και πυρομαχικών, στη διάθεσή σας θα βρίσκονται πολλά οχήματα, άρματα μάχης καθώς και αμφίβιες και εναέριες μονάδες. Φυσικά, μη νομίσετε ότι ο υπολογιστής πρόκειται να μείνει με τα "χέρια" σταυρωμένα. Αντίθετα, θα προετοιμάζει την άμυνά του, χρησιμοποιώντας τόσο κτίρια όσο και οχήματα ή στρατιώτες, οι οποίοι θα έχουν αυξημένη τεχνητή νοημοσύνη. Ετσι, κανένα παιχνίδι δεν θα είναι ίδιο με τα υπόλοιπα, αφού οι αντιδράσεις των αντίπαλων μονάδων θα διαφέρουν ριζικά και θα εξαρτώνται από τις εκάστοτε συνθήκες. Για παράδειγμα, αν ένας φρουρός ακούσει κάποιο θόρυβο, θα προσπαθήσει να ανακαλύψει τι τον προκάλεσε, κι αν βρει κάτι θα πυροβολήσει ακαριαία.



Η υλοποίηση των ανωτέρω θα γίνει μέσω μίας τρισδιάστατης οπτικής από ψηλά και σε γωνία 30 μοιρών, όπως στο Diablo - αν και τα sprites θα είναι μάλλον μικρότερα. Οι πρώτες φωτογραφίες από το παιχνίδι καταδεικνύουν την προσοχή στη λεπτομέρεια και την καλαισθησία που διέπει το Commandos, καθώς και το ρεαλισμό με τον οποίο έχει σχεδιαστεί. Τα γραφικά μπορούν να αποδοθούν σε ανάλυση 480x640, σε ένα εξ ολοκλήρου τρισδιάστατο περιβάλλον. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει πληθώρα μονάδων για την ομάδα σας και για τον αντίπαλο στρατό καθώς και 24 αποστολές, για να ακονίσετε τα... δόντια σας. Κατά τα ειωθότα της εποχής, το παιχνίδι είναι σίγουρο ότι θα υποστηρίζει multiplayer δυνατότητες.



Ετοιμαστείτε, λοιπόν, να (ξανα)ζήσετε την πολεμική ατμόσφαιρα του Β' Παγκόσμιου Πολέμου από τα ενδότερα της συμμαχικής αντικατασκοπίας, αναλαμβάνοντας τις δυσκολότερες και τις πιο επικίνδυνες αποστολές. Ξαναγράψτε την ιστορία με το δικό σας τρόπο!

του Γιάννη Βογιατζή

Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, το οποίο διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 203 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1. (2) **The Curse of Monkey Island** (LucasArts)
2. (1) **Diablo** (Blizzard)
3. (-) **Riven** (Broberbound)
4. (-) **Broken Sword 2** (Revolution)
5. (-) **Hellfire** (Sierra)

ACTION

1. (1) **Tomb Raider 2** (Eidos)
2. (2) **Quake 2** (id Software)
3. (3) **Duke Nukem 3D** (Apogee)
4. (-) **Abe's Odyssey** (GT Interactive)
5. (-) **Grand Theft Auto** (BMG)

STRATEGY

1. (1) **Red Alert** (Westwood)
2. (2) **Age of Empires** (Microsoft)
3. (3) **Warcraft 2** (Blizzard)
4. (-) **Civilization 2** (Microprose)
5. (-) **Myth: The Fallen Lords** (Bungie Software)

SIMULATION

1. (1) **FIFA 98** (Electronic Arts)
2. (2) **NBA Live 98** (Electronic Arts)
3. (-) **Moto Racer** (Electronic Arts)
4. (3) **Need for Speed 2** (Electronic Arts)
5. (-) **Championship manager 97/98** (Eidos)

TOP TEN

Αποτελέσματα αναγνωστών

1	-	**FIFA 98 (1)** (ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆☆☆☆
2	-	**TOMB RAIDER 2 (2)** (Eidos)	ACTION	☆☆☆☆☆
3	-	**RED ALERT (3)** (WESTWOOD)	STRATEGY	[10] ☆☆
4	▲	**QUAKE 2 (6)** (ID)	ACTION	☆☆☆☆
5	▲	**AGE OF EMPIRES (7)** (MICROSOFT)	STRATEGY	☆☆
6	▼	**THE CURSE OF MONKEY ISLAND (5)** (LUCASARTS)	ADVENTURE	☆☆☆☆☆
7	▼	**DIABLO (4)** (BLIZZARD)	ADVENTURE	[10] ☆☆
8	-	**NBA LIVE 98 (8)** (ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆
9	▲	**RIVEN** (BRODERBOUND)	ADVENTURE	☆
10	▲	**BROKEN SWORD 2** (REVOLUTION)	ADVENTURE	☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.

▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.

- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

Και αυτόν το μήνα το FIFA 98 δεν λέει να κατέβει από την κορυφή (γι' αυτό άλλωστε και οι συμμετοχές στο σχετικό διαγωνισμό του Grand Prix ήταν τόσο πολλές), ωστόσο και το Tomb Raider 2 παραμένει απειλητικό στη δεύτερη θέση. Κατά τα άλλα είχαμε μικρές διαφοροποιήσεις, με σημαντικότερη την είσοδο των Riven και Broken Sword 2 στο Top 10 και την "εκπαραθύρωση" των Total Annihilation και Warcraft 2 έπειτα από πολύ καιρό...

TOP 5 Καταστημάτων

1	**Starcraft**	**(Blizzard)**
2	**Black Dahlia**	**(Take 2 Software)**
3	**Tomb Raider 2**	**(Eidos)**
4	**FIFA 98**	**(Electronic Arts)**
5	**Overseer**	**(Access)**

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Vertigo, Μέτρον, Big City και Computer Games Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του TOP-5.

ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΑΜΑΤΑΚΗΣ

"Η MLS έχει καθιερωθεί στη συνείδηση του αγοραστικού κοινού"

PC Master: *Πείτε μας λίγα λόγια για την ιστορική διαδρομή της MLS.*

Γιάννης Καματάκης: Η MLS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ιδρύθηκε το 1989. Από αυτή το 1995 προέκυψαν η MLS Πληροφορική Α.Ε. (με τον εμπορικό τίτλο MLS multimedia) και η MLS Πληροφορική Laserlock Α.Ε., με σκοπό την ανάπτυξη, έκδοση, διάθεση και εξαγωγή ελληνικών τίτλων πολυμέσων. Η MLS είναι η μεγαλύτερη εταιρία παραγωγής και διάθεσης ελληνικών τίτλων πολυμέσων στην Ελλάδα - ο τζίρος της για το 1997 ανήλθε στα 340 εκατ. δρχ. - με γραφεία τόσο στη Θεσσαλονίκη, όπου βρίσκεται η έδρα της, όσο και στην Αθήνα. Εχει μία εντυπωσιακή για ελληνική εταιρία γκάμα προϊόντων που συνεχώς επεκτείνεται για να καλύψει την ολοένα αυξανόμενη ζήτηση, τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό. Πρέπει επίσης να τονιστεί ότι πολλές σημαντικές εταιρίες του χώρου αναθέτουν στην MLS την αποκλειστική διάθεση των τίτλων τους ή και την έκδοση αυτών.



Ο κ. Καματάκης (δεξιά) κατά τη διάρκεια επίσκεψής του στη CeBit.

PCM: *Σε τι κοινό απευθύνεται η εταιρία;*

Γ.Κ.: Η MLS Πληροφορική Α.Ε. έχει καθιερωθεί στη συνείδηση του αγοραστικού κοινού ως ο εκδότης εκπαιδευτικών-ψυχαγωγικών τίτλων. Υπό την έννοια αυτή, δεν μπορούμε να πούμε ότι υπάρχει προκαθορισμένο target group, αλλά μάλλον ότι η εταιρία απευθύνεται σε όλους εκείνους που αποζητούν τη γνώση μέσα από την ψυχαγωγία. Ωστόσο, αν θέλαμε να προχωρήσουμε σε περαιτέρω κατηγοριοποίηση, τότε θα έλεγα ότι οι εκπαιδευτικοί τίτλοι της εταιρίας μας χωρίζονται ανάλογα με τις εκπαιδευτικές βαθμίδες, συμπεριλαμβανομένων των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Παράλληλα, όμως, υπάρχουν και τίτλοι που δεν εμπίπτουν στις προαναφερόμενες κατηγορίες όπως τα λεξικά, η μέθοδος εκμάθησης αγγλικών, η ιστορία, η μυθολογία κ.ά.

> **Η MLS είναι η μεγαλύτερη εταιρία παραγωγής και διάθεσης ελληνικών τίτλων πολυμέσων στην Ελλάδα - ο τζίρος της για το 1997 ανήλθε στα 340 εκατ. δρχ., - με γραφεία τόσο στη Θεσσαλονίκη, όπου βρίσκεται η έδρα της, όσο και στην Αθήνα.**

PCM: *Πρόσφατα κυκλοφόρησε το παιχνίδι "Απόδραση-Runaway". Περιγράψτε μας τη διαδικασία παραγωγής του.*

Γ.Κ.: Η ανάπτυξη ενός παιχνιδιού όπως η "Απόδραση" αποτελεί ούτως ή άλλως μια χρονοβόρα και επίπονη διαδικασία, πόσο μάλλον όταν αυτή είναι η πρώτη προσπάθεια όπως στην περίπτωσή μας. Είναι χαρακτηριστικό το ότι για την ανάπτυξη του παιχνιδιού εργάστηκε μία ομάδα δέκα ατόμων επί δύο χρόνια, χωρίς βέβαια να συνυπολογίσουμε τους beta-testers. Πέρα από τους προγραμματιστές, η ομάδα συμπεριλάμβανε γραφίστες, σεναριογράφους και μουσικούς, καθένας από τους οποίους είχε σημαντική συμβολή στην εκτέλεση του έργου.

PCM: *Πώς ανταποκρίνεται το κοινό στην "Απόδραση";*

Γ.Κ.: Είναι αλήθεια ότι στην αρχή της κυκλοφορίας της "Απόδρασης" αντιμετωπίσαμε τη δυσπιστία του κοινού, ελληνικού και ξένου. Η πρώτη παρουσίαση του παιχνιδιού έγινε στις Κάννες κατά τη διάρκεια της έκθεσης MILIA 98, όπου το ελληνικό

παιχνίδι αντιμετωπίστηκε μάλλον ως αξιοθέατο παρά ως CD-ROM τίτλος. Ωστόσο με την πάροδο του χρόνου και με τη βοήθεια των κριτικών του ειδικού Τύπου καταφέραμε να άρουμε τις όποιες επιφυλάξεις και μπορώ να πω ότι αυτήν τη στιγμή ο τίτλος γνωρίζει αξιόλογη επιτυχία. Και αυτό δεν αφορά μόνο στην αγορά της Ελλάδας, αλλά και στη διεθνή αγορά, όπου έχουν ήδη πωληθεί περισσότερα από 3.000 κομμάτια. Ενα αρκούντως εντυπωσιακό στοιχείο είναι το ότι το πρώτο μας συμβόλαιο αφορά στην αγορά της Τουρκίας, ενώ ήδη βρισκόμαστε στο τελικό στάδιο για την υπογραφή συμβολαίων με τις αγορές Αμερικής, Γερμανίας, Αραβικών Χωρών και Πορτογαλίας, ενώ έπεται συνέχεια.

PCM: *Γνωρίζουμε ότι η MLS έχει δημιουργήσει μια πληθώρα εκπαιδευτικών τίτλων. Ποια φιλοσοφία διέπει την ανάπτυξη αυτού του είδους των τίτλων;*

Γ.Κ.: Η βασική αρχή που διέπει την εταιρία είναι ότι ποτέ δεν εκδίδουμε έναν εκπαιδευτικό τίτλο απλά και μόνον για να "αντικαταστήσουμε" ένα υφιστάμενο βιβλίο, γιατί τότε το CD-ROM δεν θα είχε λόγο ύπαρξης. Ο εκπαιδευτικός τίτλος θα πρέπει να εμπεριέχει όλα εκείνα τα στοιχεία που θα τον καταστήσουν ωφέλιμο για το χρήστη και παράλληλα θα μεγιστοποιήσουν την εκπαιδευτική λειτουργία του. Από την άλλη μεριά, υπάρχει πάντα ο κίνδυνος ένας εκπαιδευτικός τίτλος να περιέχει πληθώρα στοιχείων πολυμέσων, αλλά αυτά να είναι διακοσμητικά και σε καμία περίπτωση να μη δικαιολογούν την ύπαρξή τους. Για το λόγο αυτόν η εταιρία μας, όταν πρόκειται να προχωρήσει στην ανάπτυξη τέτοιου είδους τίτλων, συνάπτει συνεργασίες με έγκριτους και πεπειραμένους επιστήμονες όπως ειδικούς στη διδακτική των κατά περίπτωση μαθημάτων, παιδαγωγικά ινστιτούτα, ειδικούς στην επικοινωνία ανθρώπου-υπολογιστή, ώστε ο χρήστης να αποκομίζει τα μέγιστα (όσο είναι αυτό δυνατόν).

PCM: *Κατά πόσο βοηθούν τα πολυμέσα στην εκμάθηση εκ μέρους των παιδιών;*

Γ.Κ.: Οσον αφορά στην υποβοήθηση της μάθησης με τη χρήση πολυμέσων, έχουμε στα χέρια μας επίσημες μελέτες που εκπονήθηκαν από διάφορα ινστιτούτα ανά τον κόσμο (SITC, ICBL κ.λπ.), οι οποίες αποδεικνύουν ότι η δυνατότητα κατανόησης και απομνημόνευσης αυξάνεται με τη συνδυασμένη χρήση των διάφορων μέσων έως και 45% από ό,τι αν χρησιμοποιούνταν μόνο κείμενο. Ωστόσο, από όσο είμαστε σε θέση να γνωρίζουμε, δεν υπάρχει επίσημη μελέτη που να αποδεικνύει με αναγνωρισμένο επιστημονικό τρόπο την επίδραση όλων των μέσων μαζί (κείμενο με φωτογραφίες, ήχο, video και animation).

PCM: *Αντιμετωπίζετε προβλήματα με την πειρατεία; Με ποιον τρόπο "αμύνεστε";*

Γ.Κ.: Τον τελευταίο καιρό οι εταιρίες multimedia στη χώρα μας παρουσιάζουν ιδιαίτερη άνθηση και η αγορά συνεχώς διογκώνεται. Δυστυχώς όμως αυτή η άνοδος δεν μεταφράζεται πάντοτε σε αύξηση των πωλήσεων, καθώς η πειρατεία με τη σειρά της ακολουθεί αντίστοιχη πορεία. Η εταιρία μας, εκμεταλλευόμενη την επαναστατική τεχνολογία προστασίας λογισμικού σε CD-ROM που ανέπτυξε η MLS Πληροφορική Laserlock A.E., υιοθέτησε το LaserLock άμεσα στους τίτλους που αναπτύσσει, παράγει και διαθέτει στην αγορά, με αποτέλεσμα να αποτρέψει αποτελεσματικότατα τις επιδράσεις της αυξανόμενης πειρατείας, έχοντας έτσι τη δυνατότητα να καρπώνεται την άνοδο της αγοράς. Εδώ αξίζει να σας αναφέρω πως δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι οι μεγαλύτερες εταιρίες παραγωγής CD-ROM στον κόσμο (Cinram/DMI, Sonopress, DiskXpress κ.λπ.) έχουν υιοθετήσει το σύστημά μας ως το αποτελεσματικότερο μέσο καταπολέμησης της πειρατείας.

PCM: *Ποιες εξελίξεις στο χώρο της Πληροφορικής πιστεύετε ότι δρομολογούνται έπειτα από την παραγωγή DVD players και την κυκλοφορία του πρώτου παιχνιδιού σε DVD (Overseer); Πιστεύετε ότι αρχίζει η φθίνουσα πορεία του CD-ROM;*

Γ.Κ.: Η εμφάνιση του DVD στάθηκε η αφορμή να γίνουν πολλά σχόλια από τους επαΐοντες του χώρου σχετικά με το μέλλον του CD-ROM. Προσωπικά δεν τα συμμερίζομαι, τουλάχιστον όσον αφορά στο χρονικό ορίζοντα. Εχω την άποψη ότι ακόμη το CD-ROM βρίσκεται στο πρώτο στάδιο της ενηλικίωσής του, με την εμφάνιση των επανεγγράψιμων CD-ROMs και την πτώση των τιμών των κενών CD-ROMs και των CD-ROM Writers. Αυτό σε καμία περίπτωση δεν σημαίνει ότι δεν παρακολουθούμε τις εξελίξεις από κοντά. Ωστόσο δεν περιοριζόμαστε στον παθητικό ρόλο του παρατηρητή. Ηδη έχουμε κινήσει τις διαδικασίες ανάπτυξης του πρώτου μας τίτλου σε DVD και φιλοδοξούμε ότι σε εύλογο χρονικό διάστημα θα είμαστε σε θέση να τον παρουσιάσουμε.

PCM: *Ποια τα μελλοντικά σχέδια της εταιρίας;*

Γ.Κ.: Πάγια πολιτική της εταιρίας μας, αλλά και προσωπική φιλοδοξία, αποτελούν η αύξηση των εξαγωγών και η υποκατάσταση των εισαγωγών. Αποψή μας είναι ότι ο ανταγωνισμός δεν προέρχεται από τις ομοειδείς εταιρίες του εσωτερικού αλλά από αυτές του εξωτερικού. Κινούμενοι σε αυτό το πλαίσιο, πρωταρχικός μας στόχος είναι η επέκτασή μας στις υπερατλαντικές αγορές και η εδραίωσή μας στις αγορές των Βαλκανίων και της Μέσης Ανατολής. Ηδη έχουν γίνει οι απαραίτητες ενέργειες και έχουμε συνάψει αυτές τις διεθνείς συνεργασίες που πιστεύουμε ότι θα συνδράμουν στην επίτευξη των στόχων μας. Παράλληλα, η εταιρία μας σκοπεύει μέχρι τέλους του 1998 να προχωρήσει στην ανάπτυξη 23 νέων τίτλων, με θεματολογία που θα καλύπτει εγνωσμένες ανάγκες της αγοράς. Τέλος, πρέπει να σας τονίσω ότι η εταιρία μας δεν πρόκειται να ασχοληθεί με τη διανομή ξένων τίτλων. Η MLS Πληροφορική Α.Ε. ήταν η πρώτη που ασχολήθηκε αποκλειστικά με ελληνικούς τίτλους και πιστεύω ότι το αποτέλεσμα μας δικαίωσε.

Γιάννης Βογιατζής

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, οι απόψεις των οποίων σίγουρα παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον.





E-MOTION

Η αλυσίδα καταστημάτων "E-Motion" έχει κάνει αισθητή την παρουσία της στην ελληνική αγορά Πληροφορικής με την ποιότητα των καταστημάτων της και το κύρος των υπηρεσιών που παρέχει. Ενα από τα καταστήματά της παρουσιάζουμε αυτό το μήνα δίνοντάς σας αρκετούς λόγους να το επισκεφθείτε.

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr



Για να ξεχωρίσει ένα κατάστημα Πληροφορικής πρέπει να συνδυάζει εξελιγμένες υπηρεσίες, προσιτές τιμές και άψογη εξυπηρέτηση. Χωρίς αυτά τα χαρακτηριστικά δεν μπορεί να επιβιώσει στον ολοένα αυξανόμενο ανταγωνισμό μιας αγοράς που συνεχώς αυξάνεται σε μέγεθος και ευρύτητα. Τα καταστήματα της E-Motion καταβάλλουν σημαντικές προσπάθειες να αντεπεξέλθουν σε αυτές τις απαιτήσεις και να διεκδικήσουν με αξιώσεις μερίδιο της αγοράς. Οπως φαίνεται, το κατάστημα που βρίσκεται στη Γλυφάδα έχει κατορθώσει να δημιουργήσει μία εστία όπου ο πελάτης μπορεί να βρει οτιδήποτε χρειάζεται γύρω από την Πληροφορική και τις νέες τεχνολογίες.

Το κατάστημα "δομείται" σε τρία τμήματα, τα οποία καλύπτουν όλο το φάσμα των προσφερόμενων υπηρεσιών και συντείνουν στην αρμονική διάταξη του χώρου και τη σωστή λειτουργία του καταστήματος. Ετσι, μπαίνοντας στο κατάστημα μπορείτε άμεσα να επιλέξετε το χώρο που επιθυμείτε και να απολαύσετε την ανάλογη εξυπηρέτηση. Τα εν λόγω τρία μέρη του καταστήματος είναι τα εξής:

✓ **Επικοινωνίες:** Σε αυτό περιλαμβάνονται η κινητή, ενσύρματη και ασύρματη τηλεφωνία και ακόμη συσκευές fax και μικρά τηλεφωνικά κέντρα. Στον ίδιο τομέα θα βρείτε επίσης modems και απαραίτητα στοιχεία για τη δικτύωσή σας στο Internet.

✓ **Πληροφορική:** Εκεί βρίσκονται ηλεκτρονικοί υπολογιστές, εκτυπωτές, περιφερειακά, software και αναλώσιμα.

✓ **Home Entertainment:** Σε αυτό μπορείτε να βρείτε game consoles, multimedia και CD-ROM τίτλους, βιβλία και περιοδικά αλλά και digital cameras, home cinema.



Στο συγκεκριμένο σημείο πρέπει να κάνουμε ειδική αναφορά στο τμήμα Service του καταστήματος, το οποίο βρίσκεται μέσα στο κατάστημα (και όχι στο κέντρο της αλυσίδας) και είναι έτοιμο να καλύψει άμεσα κάθε είδους ανάγκες. Αντίθετα με άλλες εταιρίες, οι οποίες παραπέμπουν τον καταναλωτή που αντιμετωπίζει πρόβλημα με το μηχάνημά του στους αντιπροσώπους ή τους κατασκευαστές, στο κατάστημα "E-Motion" (και σε κάθε κατάστημα της αλυσίδας) ο πελάτης μπορεί να βρει υπεύθυνη υποστήριξη στον ίδιο τόπο όπου έκανε την αγορά. Ετσι γλιτώνει χρόνο και χρήμα και παράλληλα μπορεί να αισθάνεται σίγουρος για την υποστήριξη που θα έχει μετά την πραγματοποίηση κάποιας αγοράς.

Οσον αφορά στα προϊόντα που μπορείτε να βρείτε στο κατάστημα, εκτός από την πλήρη κάλυψη των αναγκών του χρήστη σε hardware και software (επαγγελματικό και ψυχαγωγικό), η E-Motion συνεργάζεται με έναν ευρύ κύκλο προμηθευτών. Μεγάλες εταιρίες όπως οι Intertech (Panasonic), Sony, Philips, Nokia, HOL, Panafon και πολλές άλλες έχουν συνάψει στρατηγικές συμφωνίες με την E-Motion για τη διάθεση των προϊόντων τους. Επίσης, ένας από τους σημαντικότερους προμηθευτές της αλυσίδας είναι η Info-Quest, η οποία, διαθέτοντας τον ισχυρό μηχανισμό τεχνικής υποστήριξης του ομίλου Quest, παρέχει διαρκή υποστήριξη και εξουσιοδοτημένο service σε κάθε προϊόν που διαθέτει στην ελληνική αγορά.

Οπως φαίνεται, το κατάστημα που βρίσκεται στη Γλυφάδα έχει κατορθώσει να δημιουργήσει μία εστία όπου ο πελάτης μπορεί να βρει οτιδήποτε χρειάζεται γύρω από την Πληροφορική και τις νέες τεχνολογίες.

Το κατάστημα "E-Motion" λειτουργεί ως ένα ολοκληρωμένο κέντρο παρουσίασης και πώλησης προϊόντων και υπηρεσιών ψηφιακής τεχνολογίας, που καλύπτουν τις ανάγκες του σύγχρονου ανθρώπου και γενικά της αγοράς SOHO (Small Office/Home Office) στους τομείς της εργασίας, της επικοινωνίας, της πληροφόρησης, της εκπαίδευσης και της ψυχαγωγίας. Το κατάστημα παρουσιάζει μια σαφώς διαφορετική φιλοσοφία, έχοντας δημιουργήσει έναν φιλικό κι ευχάριστο χώρο, όπου ο πελάτης μπορεί να "χαζέψει" και να



"σκαλίσει" τα διάφορα προϊόντα προτού αποφασίσει. Το ειδικευμένο προσωπικό της εταιρίας βρίσκεται πάντα κοντά στον υποψήφιο αγοραστή, έτοιμο να τον συμβουλέψει και να τον βοηθήσει στις προσπάθειές του να βρει ό,τι του ταιριάζει και ό,τι έχει ανάγκη. Οι χρήστες είναι πλέον άνθρωποι όλων των επαγγελμάτων, όλων των ηλικιών και όλων των εισοδημάτων. Ετσι, κοινός τόπος δεν είναι η γνώση των κατασκευαστικών λεπτομερειών του εξοπλισμού ή η φιλοσοφία σχεδιασμού του λογισμικού αλλά η χρήση τους και οι εφαρμογές τους. Για αυτό το λόγο ο νέος τύπος χρήστη έχει ανάγκη από ιδιαίτερη προσοχή και φροντίδα, αφού θέλει να αγοράσει ένα μηχάνημα που θα κάνει τη δουλειά του, χωρίς να χρειαστεί να μάθει όλα τα... μυστικά κατασκευής του προκειμένου να το λειτουργήσει. Επίσης σημαντικό είναι το να απολαμβάνει άμεσης και σοβαρής υποστήριξης, ώστε να μην αισθάνεται... "μόνος στην έρημο" της Πληροφορικής.

Εν κατακλείδι, το κατάστημα της E-Motion είναι μία πρώτης τάξης επιλογή για τις "ηλεκτρονικές" ή καλύτερα "ψηφιακές" αγορές σας. Με προσόντα την άψογη εξυπηρέτηση και την οργανωμένη υποστήριξη, δεν πρόκειται να μείνετε παραπονεμένοι ή δυσαρεστημένοι. Η υπογραφή του κορυφαίου ονόματος της αλυσίδας καταστημάτων "E-Motion" εγγυάται για την ποιότητα των παρεχόμενων υπηρεσιών και την προσοχή που θα δοθεί στις ανάγκες σας.

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
"E-Motion"

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Είδη υπολογιστών (SOHO, τηλεπικοινωνιών και ψηφιακής εικόνας)

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Ιωάν. Μεταξά 14, Γλυφάδα

ΤΗΛΕΦΩΝΟ
8990169



USER POWER

Με αφορμή την επιστολή που δημοσιεύσαμε στο προηγούμενο τεύχος, αυτόν το μήνα η στήλη θα ασχοληθεί με γενικότερες συμβουλές, τις οποίες θα πρέπει να έχετε υπόψη κατά την αγορά ενός ολοκληρωμένου υπολογιστικού συστήματος ή, έστω, ορισμένων περιφερειακών για το PC σας. Υπενθυμίζουμε πως περιμένουμε πάντοτε και τα δικά σας γράμματα προς τη στήλη, στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού ή στην e-mail address: pcmaster@compulink.gr, εφόσον βέβαια έχετε πρόσβαση στο Internet.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ... ΝΑΥΤΙΛΛΟΜΕΝΟΥΣ

Στην επιστολή που δημοσιεύθηκε στο τεύχος Απριλίου του "PC Master" ο αναγνώστης μάς εξιστορούσε τι του συνέβη όταν, έπειτα από μία "άρνηση" των Windows 95 να εκκινήσουν, κατέφυγε στην κλασική λύση του format και στη συνέχεια στην επανεγκατάστασή τους. Το πρόβλημα προέκυψε όταν οι κάρτες ήχου και γραφικών, μετά την επανεγκατάσταση, δεν αναγνωρίζονταν από τα Windows. Τότε ο φίλος μας ανακάλυψε την έλλειψη των απαραίτητων drivers για τις δύο αυτές κάρτες, αφού η προμηθεύτρια εταιρία (επρόκειτο για πολυκατάστημα) δεν του παρέδωσε τα CDs ή τις δισκέτες που συνόδευαν τις κάρτες. Αναζητώντας τους drivers από το κατάστημα αγοράς, το μόνο που κατάφερε ήταν να πάρει διάφορες τραγελαφικές απαντήσεις, ενώ το ίδιο συνέβη όταν απευθύνθηκε στην εταιρία συναρμολόγησης του υπολογιστή. Με αφορμή λοιπόν αυτό το περιστατικό, χρήσιμο είναι να σας υπενθυμίσουμε τι πρέπει να προσέχετε, όταν πρόκειται να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά.

1. Αποφύγετε την αγορά ηλεκτρονικών υπολογιστών από πολυκαταστήματα (τύπου Μινιόν, Αφοί Λαμπρόπουλοι κ.λπ.) και καταστήματα ηλεκτρικών ειδών, αφού η εμπειρία έχει δείξει πως οι υπάλληλοί τους αντιμετωπίζουν -δυστυχώς- τους υπολογιστές σαν απλές ηλεκτρικές συσκευές. Ομως, σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να συγκριθεί ένα PC με μια τέτοια συσκευή. Ενα ψυγείο ή μια ηλεκτρική κουζίνα ούτε drivers χρειάζονται ούτε ειδικό λογισμικό για να λειτουργήσουν. Αντίθετα, ένα PC (το ίδιο βέβαια ισχύει και για τα άλλα είδη υπολογιστών) θα μπορούσε -πιθανότατα- να χαρακτηριστεί ως πολυσυσκευή ειδικού τύπου, αφού μεταξύ άλλων δύναται να λειτουργήσει ως fax, γραφομηχανή ή CD-player. Οπως αντιλαμβάνεστε, καθεμία από τις προαναφερθείσες λειτουργίες απαιτεί αφ' ενός εξειδικευμένες γνώσεις, οι οποίες θα αποκτηθούν από το χρήστη σιγά-σιγά, αρκεί να διακατέχεται από μεράκι και αγάπη για τους υπολογιστές, και αφ' ετέρου οτιδήποτε κρίνεται ως απαραίτητο για το ξεκίνημα (αναλυτικά εγχειρίδια χρήσης, λογισμικό, σωστή τεχνική υποστήριξη).

Το μόνο σίγουρο είναι πως, όσο χρόνο και να αφιερώσουν οι υπάλληλοι των ανωτέρω καταστημάτων προκειμένου να σας εξηγήσουν τη χρήση του μηχανήματος που αγοράσατε, αυτός δεν θα είναι αρκετός ώστε να αποκτήσετε τις αναγκαίες γνώσεις. Ειδικά στα πολυκαταστήματα και τα καταστήματα ηλεκτρικών ειδών σπάνια υπάρχει εξειδικευμένο προσωπικό που να στελεχώνει το τμήμα πώλησης ηλεκτρονικών υπολογιστών, ώστε να είναι σε θέση να δώσει τις απαραίτητες διευκρινίσεις και να παράσχει λύσεις στις τυχόν απορίες ενός πελάτη. Σε αυτά τα καταστήματα ακόμα και οι επιλογές αγοράς είναι περιορισμένες, αφού συνήθως συνεργάζονται με δύο-τρεις εταιρίες που είτε εισάγουν υπολογιστές από το εξωτερικό είτε συναρμολογούν "επώνυμους" ελληνικούς, ενώ κατά κανόνα μετά την αγορά αποποιούνται κάθε ευθύνης παραπέμποντας τον πελάτη-θύμα στην αντιπροσωπία. Βέβαια, όταν αυτός τελικά αποτείνεται στην αντιπροσωπία, μαθαίνει πως κάθε συναλλαγή πρέπει να γίνεται μέσω του καταστήματος αγοράς, ώστε να λάβει και το πολυκατάστημα την προμήθειά του από επισκευές, συντηρήσεις και αναβαθμίσεις. Συμπέρασμα: Αποφύγετε τα εν λόγω καταστήματα για αγορές ηλεκτρονικών υπολογιστών και περιφερειακών και, παράλληλα, αποτρέψτε όσους προτίθενται να προβούν σε τέτοια κίνηση. Προτιμήστε τα εξειδικευμένα καταστήματα (computer shops και αλυσίδες ειδικών καταστημάτων Πληροφορικής), αποταθείτε σε κάποιο γνωστό σας που ασχολείται με τους υπολογιστές αρκετό καιρό και, αν είναι δυνατόν, αφήστε σε αυτόν τη διαπραγμάτευση της αγοράς.

2. Κατά την αγορά υπολογιστή, ζητάτε επίμονα τα εγχειρίδια εγκατάστασης και χρήσης των επιμέρους εξαρτημάτων και

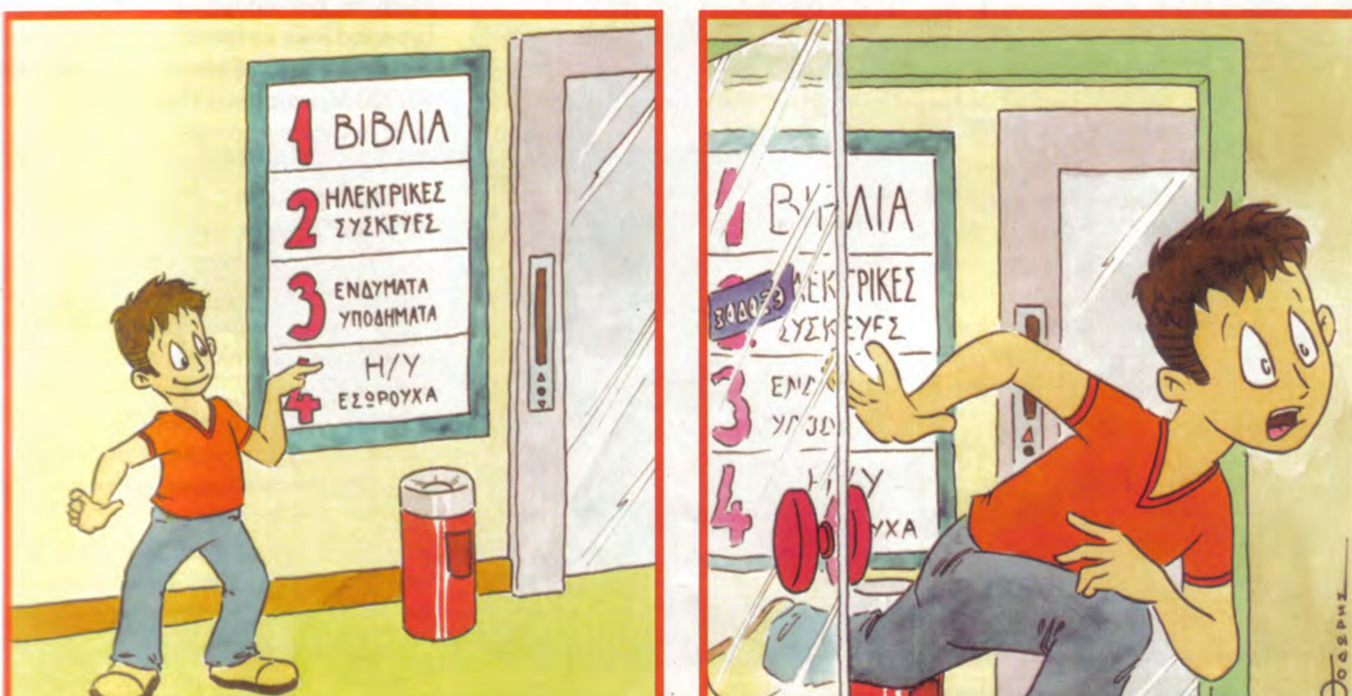
ΠΟΥ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙΤΕ MANUALS & SOFTWARE

Εξάρτημα/ Περιφερειακό	Εγχειρίδιο	Δισκέτες ή CDs
Motherboard	Απαραίτητο για τις ρυθμίσεις του BIOS, τις θέσεις των jumpers, το συνδυασμό των μνημών κ.λπ.	Μόνο αν η motherboard έχει on board άλλες κάρτες. Συνήθως συνοδεύεται από μία δισκέτα με τους drivers του bus master.
CPU	Οχι	Οχι
Μνήμη RAM	Οχι	Οχι
Κάρτα γραφικών	Απαραίτητο	Απαραίτητα
Κάρτα ήχου	Απαραίτητο	Απαραίτητα
Σκληρός δίσκος	Ναι	Συνήθως όχι
Οδηγός δισκέτας	Οχι	Οχι
Οδηγός CD-ROM	Ναι	Απαραίτητα, ιδιαίτερα για το DOS
Οδηγός CD-R ή CD-RW	Απαραίτητο	Απαραίτητα
Οθόνη	Ναι	Για τους drivers των Windows 95
Πληκτρολόγιο	Μόνο σε ειδικές περιπτώσεις	Μόνο σε ειδικές περιπτώσεις
Mouse	Μόνο σε ειδικές περιπτώσεις	Μόνο σε ειδικές περιπτώσεις
Modem	Ναι	Ναι
Ηχεία	Οχι	Οχι
Joystick	Μόνο σε ειδικές περιπτώσεις	Μόνο σε ειδικές περιπτώσεις
Scanner	Ναι	Απαραίτητα
Εκτυπωτής	Απαραίτητο	Απαραίτητα

περιφερειακών, όπως επίσης και τις δισκέτες ή τα CD-ROMs με τους drivers και το συνοδευτικό software. Στον πίνακα παρατίθενται τα εξαρτήματα και τα περιφερειακά, των οποίων τα εγχειρίδια και τις δισκέτες ή τα CDs με τους απαραίτητους οδηγούς θα χρειαστείτε.

3. Είναι πλέον συνηθισμένο φαινόμενο μέσα σε ένα πολύ σύντομο χρονικό διάστημα να πραγματοποιούμε αναβάθμιση σε κάποια από τα εξαρτήματα του υπολογιστή μας. Τι θα απογίνουν όμως τα παλιά εξαρτήματα; Μάλλον θα πωληθούν ως μεταχειρισμένα είτε μέσω αγγελίας είτε απευθείας σε κάποιο γνωστό που ενδιαφέρεται. Σε περίπτωση που τα παλιά εξαρτήματα βρίσκονται τοποθετημένα στη συσκευασία τους, συνήθως επιτυγχάνονται καλύτερες τιμές, επειδή δείχνουν προσεγμένα. Εκτός λοιπόν από τα εγχειρίδια και το συνοδευτικό software, ζητήστε και τα κουτιά των επιμέρους εξαρτημάτων - άλλωστε δεν είναι διόλου απίθανο να σας χρειαστούν στο μέλλον.

Αυτά ήταν ορισμένα βασικά σημεία που πρέπει να έχει κάποιος κατά νου προτού προβεί σε νέα αγορά. Κλείνοντας, επισημαίνουμε πως, αν ο λόγος που οδηγεί τους υποψήφιους αγοραστές στα πολυκατάστημα ή τα κατάστημα ηλεκτρικών ειδών είναι οι ευκολίες πληρωμής και οι μικρές αλλά μακροχρόνιες δόσεις, τότε είναι σαφώς προτιμότερο να καταφύγουν στη λύση ενός καταναλωτικού δανείου ή στην επιλογή για την αγορά τους ενός υποκαταστήματος μεγάλης εταιρίας συναρμολόγησης υπολογιστών που έχει τη δυνατότητα διακανονισμών ή συνεργασίας με κάποια τράπεζα για την άμεση λήψη καταναλωτικού δανείου. PC



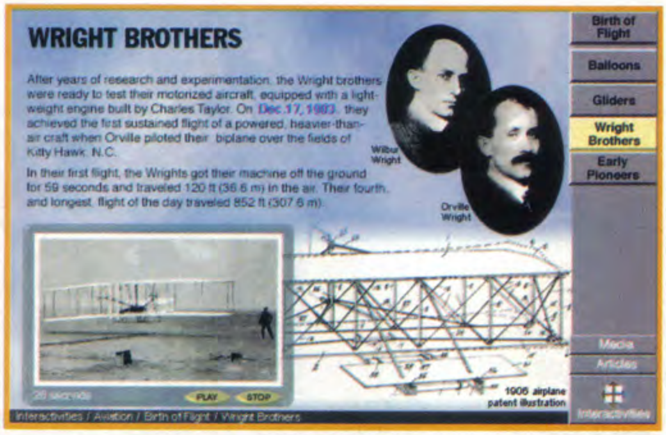
GROLIER 1998

Αλλη μία πολύτομη εγκυκλοπαίδεια... 50 γραμμαρίων

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Ο εκδοτικός οίκος Grolier εδώ και αρκετά χρόνια έχει διοχετεύσει ένα μέρος των δραστηριοτήτων του στην κυκλοφορία τίτλων σε CDs. Ο σημαντικότερος από αυτούς τους τίτλους ακούει στο όνομα "Multimedia Encyclopedia". Ο εν λόγω τίτλος ανανεώνεται κάθε χρόνο, όπως συμβαίνει και με τις ανταγωνιστικές προσπάθειες της Compton, της Webster, της Microsoft και εσχάτως της Britannica.

Η Grolier δηλώνει με υπερηφάνεια ότι η φετινή έκδοση της εγκυκλοπαίδειάς της είναι όχι απλώς μεγαλύτερη σε όγκο αλλά καλύτερη στο σύνολό της. Οντας έμπειρη στην κατασκευή παρόμοιων τίτλων, η εταιρία γνωρίζει ότι το μεγαλύτερο πρόβλημά τους εντοπίζεται στη σωστή οργάνωση και παρουσίαση των περιλαμβανόμενων πληροφοριών, προκειμένου ο χρήστης να βρίσκει άνετα το δρόμο του ανάμεσα στα δεκάδες χιλιάδες λήμματα. Για το λόγο αυτόν η φετινή Multimedia Encyclopedia διαθέτει το χαρακτηριστικό της πολυεπίπεδης ταξινόμησης της ύλης της και επιτρέπει την εύκολη μετάβαση στα διάφορα θέματα. Πιο συγκεκριμένα, ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει κάτι μέσα από το σύνολο των περιλαμβανόμενων άρθρων ή να εστιάσει το ενδιαφέρον του σε γενικές κατηγορίες θεμάτων. Με τη χρήση του λεγόμενου "Knowledge Tree" είναι σε θέση να μαθαίνει ανά πάσα στιγμή σε ποιες κατηγορίες υπάγεται κάθε λήμμα - το λήμμα "Ακρόπολη", για παράδειγμα, υπάγεται με τη σειρά στις κατηγορίες "κοινωνία", "κοινωνικές επιστήμες", "αρχαιολογία, "κατά τόπους αρχαιολογία", "Ευρώπη", "αρχαιολογικοί χώροι" και "μνημεία". Σύμφωνα με τα προαναφερόμενα στοιχεία, ο χρήστης μπορεί να μεταβαίνει με ευκολία σε άλλα σχετικά λήμματα. Υπάρχουν επίσης τα λεγόμενα "Guided Tours". Πρόκειται για κατηγοριοποιήσεις της ύλης κάτω από τίτλους ειδικότερου ενδιαφέροντος. Ετσι, στο tour με την επωνυμία "Outlaws and Lawmen" περιέχονται όλα τα στοιχεία της εγκυκλοπαίδειας, είτε πρόκειται για άρθρα είτε για εικόνες, ήχους ή video, που σχετίζονται με διάσημους παρανόμους και ανθρώπους του νόμου. Τέλος, σπουδαίο συμπλήρωμα όλων αυτών των δυνατοτήτων πλοήγησης στα περιεχόμενα της Grolier Multimedia Encyclopedia αποτελεί η εξελιγμένη δυνατότητα αναζήτησης, η οποία επιτρέπει την εύρεση λημμάτων βάσει των περιλαμβανόμενων σε αυτά λέξεων, με τη χρήση λογικών τελεστών και τον περιορισμό του πεδίου αναζήτησης σε επιμέρους κατηγορίες θεμάτων.



Η ιστορία της αεροπλοΐας και οι αδελφοί Wright αποτελούν θέμα ενός interactivity.

Ολα τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά, σε συνδυασμό με το πλήθος των hypertext links, επιτρέπουν την εύκολη μετάβαση του χρήστη στα περισσότερα από 35.000 λήμματα του τίτλου. Πέραν αυτών όμως, η Grolier φρόντισε να εφοδιάσει το δημιούργημά της και με άλλες ενδιαφέρουσες δυνατότητες. Ετσι, μέσω του παγκόσμιου άτλαντα καλύπτονται τα γεωγραφικά ενδιαφέροντα κάθε χρήστη, καθώς σε αυτόν περιλαμβάνονται περίπου 1.200 χάρτες ηπείρων, χωρών και πόλεων, αλλά και μια πληθώρα στατιστικών στοιχείων. Επιπλέον, υπάρχουν χρονολογικοί πίνακες, οι οποίοι καλύπτουν την ιστορία της Γης και της ανθρωπότητας από την εποχή των παγετώνων μέχρι και την περυσινή χρονιά.

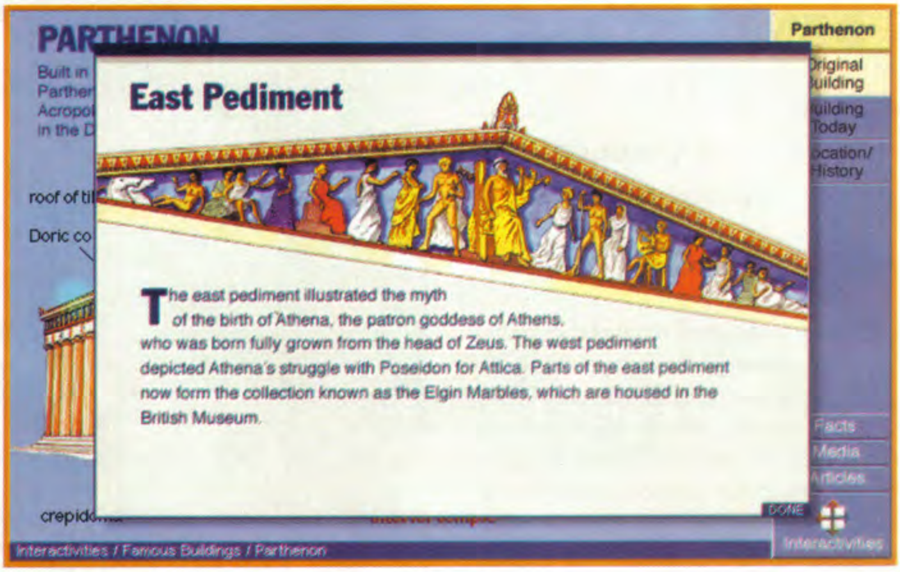
Ενα άλλο ενδιαφέρον χαρακτηριστικό του εξεταζόμενου τίτλου είναι τα λεγόμενα "Interactivities". Πρόκειται για παρουσιάσεις θεμάτων όπως "Διάσημα κτίρια" ή "Ανατομία των ζώων", με τη συνδυαστική χρήση γραφικών και ήχου και υπό την κα-



Η οθόνη που σας υποδέχεται στην εγκυκλοπαίδεια.

θοδήγηση του χρήστη, ο οποίος κατευθύνει τη ροή της εκάστοτε παρουσίασης. Πέραν αυτών, ούτε οι δυνατότητες που προσφέρει το Internet έχουν αφήσει αδιάφορη την Grolier. Ετσι, σε πολλά λήμματα προσφέρεται η επιλογή σύνδεσης με σχετικές σελίδες στον Web με σκοπό την περαιτέρω ενημέρωση του χρήστη. Μάλιστα, το ευρετήριο ηλεκτρονικών σελίδων της εν λόγω εγκυκλοπαίδειας ανανεώνεται συχνά, ώστε να μην οδηγεί σε διευθύνσεις που έχουν πάψει να ισχύουν. Εν αντιθέσει πάντως με την Encarta, δεν είναι δυνατή η on-line ενημέρωση ή ο εμπλουτισμός της ύλης με καινούρια θέματα.

Ολα αυτά ακούγονται πολύ καλά. Ομως, όπως συμβαίνει με σχεδόν όλες τις ξένες ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες, και η "1998 Grolier Multimedia Encyclopedia" απευθύνεται πρωτίστως σε αμερικανικό και αγγλικό κοινό. Ετσι το ελληνικού προσανατολισμού περιεχόμενο είναι μάλλον περιορισμένο και διόλου ενημερωμένο, αφού εξαντλείται κυρίως σε αρχαιολογικές και ιστορικές πληροφορίες (και, παρεμπιπτόντως, αγνοεί την ονομασία FYROM για τους εκ Βορρά γείτονές μας). Γενικότερα, όμως, η εγκυκλοπαίδεια της Grolier δεν εντυπωσιάζει με την πληρότητα του περιεχομένου της, αφού απουσιάζουν πολλά σημαντικά θέματα. Αυτό γίνεται ιδιαίτερα εμφανές μετά την εντυπωσιακά πλούσια κυκλοφορία της Britannica, η οποία έθεσε νέα πρότυπα στο χώρο (με το ανάλογο οικονομικό τίμημα, βέβαια).



Ο Παρθενώνας δεν απουσιάζει από την εγκυκλοπαίδεια.

Εκτός από τα προαναφερόμενα μειονεκτήματα θα πρέπει να επισημανθεί και το φτωχό οπτικό υλικό που "ντύνει" τα λήμματα. Τόσο οι διάφορες φωτογραφίες όσο και οι χάρτες είναι μικροί σε μέγεθος και υστερούν σε λεπτομέρεια. Είναι προφανές ότι η Grolier θέλησε να εμπλουτίσει με πολλές εικόνες το δημιούργημά της, ούτως ώστε να δικαιολογήσει τον τίτλο "Multimedia Encyclopedia" και συνάμα να μπορέσει να γράψει με υπερηφάνεια στο πακέτο: "Δείτε πάνω από 7.500 φωτογραφίες". Φαίνεται, όμως, ότι η χωρητικότητα ενός CD δεν επαρκεί για την ικανοποίηση των φιλοδοξιών των δημιουργών και των επιθυμιών των χρηστών. Για το λόγο αυτόν, άλλωστε, η Microsoft, η Britannica και άλλες εταιρίες έχουν επιλέξει, σε βάρος της πρακτικότητας, τη λύση των δύο ή περισσότερων CDs. Εν αναμονή των DVDs πάντως, που θα λύσουν (πρόσκαιρα τουλάχιστον...) παρόμοια προβλήματα, θα ήταν καλύτερο να βλέπαμε λιγότερες αλλά καλύτερης ποιότητας εικόνες. Θα πρέπει βέβαια να σημειώσουμε ότι, εκτός από την απλή έκδοσή της, την οποία παρουσιάσαμε και η οποία χωρά σε ένα CD, η "1998 Grolier Multimedia Encyclopedia" κυκλοφορεί και στην deluxe έκδοση, η οποία καταλαμβάνει δύο χρυσά δισκάκια και διαθέτει, σύμφωνα με την εταιρία, πλουσιότερο οπτικό περιεχόμενο.

Εν κατακλείδι, η φετινή προσπάθεια της Grolier διαθέτει μερικά ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά, κυρίως αναφορικά με την οργάνωση της καλυπτόμενης ύλης, αλλά δεν καταφέρνει να διαφοροποιηθεί σημαντικά από τον ανταγωνισμό και να μας πείσει να την προτιμήσουμε.



Το interface είναι ιδιαίτερα λειτουργικό, αλλά το οπτικό υλικό φτωχό.

Εταιρία: Grolier
Απαιτήσεις: 486DX/33, 8MB RAM, 10MB HD, 2x CD-ROM, SVGA, Win 95
Διάθεση: Πλαίσιο, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001
Τιμή: 14.500 δρχ.

ΑΣ ΦΑΝΤΑΣΤΟΥΜΕ ΟΤΙ...

Για τους μικρούς φίλους μας

Του Ιωάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr



Τα πολύχρωμα γραφικά παραπέμπουν σε cartoons.

Η παραγωγή multimedia τίτλων γνωρίζει ιδιαίτερη άνθηση στις μέρες μας. Πλήθος CD-ROMs, με θέματα για όλα τα γούστα και κυρίως για όλες τις ηλικίες, γεμίζουν τις προθήκες των καταστημάτων διεκδικώντας μερίδιο από την προτίμηση του αγοραστικού κοινού. Ισως να μην το έχετε παρατηρήσει, αλλά οι τίτλοι για μικρά παιδιά είναι εξόχως σημαντικοί. Οι κατασκευαστές τους, συνδυάζοντας τη διασκέδαση με την ψυχαγωγία και τη γνώση, δημιουργούν συχνά μικρά αριστουργήματα. Ενας άξιος εκπρόσωπος αυτής της κατηγορίας είναι η σειρά ηλεκτρονικών βιβλίων "Ας φανταστούμε ότι...".

Εχοντας στη διάθεσή μας το πρώτο "τεύχος" υπό τον τίτλο "Ο κόσμος μας είναι ένας παιχνιδότοπος", βρήκαμε ιδιαίτερα ευχάριστη την ψηφιακή περιπλάνησή μας στις ηλεκτρονικές σελίδες του, ανακαλύπτοντας ταυτόχρονα το μικρό παιδί που κρύβαμε μέσα μας.

Ξεναγό μας σε αυτό το υπέροχο ταξίδι είχαμε ένα τρισχαριτωμένο έντομο, τον Φλας τον Πυγολαμπίδα.

Μιλώντας άπταιστα την ελληνική και πετώντας επιδέξια, ο Φλας μας προσκαλεί καταρχήν στη σοφίτα ενός παλιού σπιτιού, η οποία είναι γεμάτη παιχνίδια και λογής-λογής πολύχρωμα αντικείμενα. Κάνοντας κλικ με το mouse σε καθένα από αυτά, μια μικρή έκπληξη μας περιμένει. Πότε ένας χαρακτηριστικός ήχος και πότε ένα διασκεδαστικό animation δηλώνουν την ιδιότητα του αντικειμένου που επιλέγουμε.

Ετσι, πύραυλοι εκτοξεύονται, κιθάρες παίζουν μουσική και μικρές κούκλες χορεύουν. Οι ήχοι είναι καταπληκτικοί, όπως και οι ομιλίες, ενώ οι κινήσεις των αντικειμένων, με την υιοθέτηση ενός στιλ που παραπέμπει σε αυτό των cartoons, δημιουργούν ένα δροσερό, κωμικό και ευπαρουσίαστο σύνολο.

Ορισμένα από τα αντικείμενα που υπάρχουν στην οθόνη αναλαμβάνουν να πυροδοτήσουν τη φαντασία μας και να μας ταξιδέψουν πέρα από τη σοφίτα, σε μέρη πολύχρωμα και μυστηριώδη όπως είναι η τροπική ζούγκλα, η έρημος και ο ωκεανός.

Χωρίς καλά-καλά να το καταλάβουμε, έχουμε μεταμορφωθεί σε ακόρεστους εξερευνητές που μελετούν προσεκτικά οτιδήποτε βρίσκεται στο οπτικό πεδίο τους.

Επισκεπτόμενοι αρχαίους αιγυπτιακούς τάφους και διασχίζοντας παζάρια της



Η εισαγωγική οθόνη του τίτλου.



Το μαγικό ταξίδι μας περιλαμβάνει και εξωτικές τοποθεσίες.

ερήμου, φθάνουμε σε τροπικά νησιά. Ακολούθως, κατεβαίνουμε ένα ποτάμι καταλήγοντας στον απέραντο ωκεανό, όπου καταδυόμαστε με τη βοήθεια ενός υποβρυχίου.

Υπό τη διακριτική παρακολούθηση του Φλας του Πυγολαμπίδα θα έχουμε την ευκαιρία να αντλήσουμε πληροφορίες για τα πλάσματα που κινούνται στους χώρους που επισκεπτόμαστε, όπως επίσης για τα φυτά και τα διάφορα αντικείμενα που χαρακτηρίζουν τις περιοχές αυτές. Χαριτωμένα έντομα πρωταγωνιστούν συχνά σε κωμικά στιγμιότυπα, μετατρέποντας τη διαδικασία της μάθησης σε ένα διασκεδαστικό παιχνίδι.

Το εν λόγω CD-ROM περιέχει κι ένα διασκεδαστικό πρόγραμμα ζωγραφικής με δυνατότητα έγχρωμης και ασπρόμαυρης εκτύπωσης. Ετσι, η ενασχόληση με αυτό γίνεται ακόμη πιο διασκεδαστική και δημιουργική.

Δίχως να ξεχνάμε το ότι ο τίτλος απευθύνεται κυρίως σε παιδιά, επισημαίνουμε τον εκπαιδευτικό ρόλο του, αφού κατορθώνει να προσφέρει γνώσεις καταργώντας τους συμβατικούς τρόπους διδασκαλίας.

Τα παιδιά μαθαίνουν μέσω αυτού να μελετούν προσεκτικά το περιβάλλον στο οποίο ζουν, αντιλαμβανόμενα πως κι αυτά αποτελούν αναπόσπαστο μέρος του.

Ο κόσμος μας είναι πράγματι ένας παιχνιδότοπος, μόνο που εμείς, μεγαλώνοντας, χάσαμε την ικανότητα να τον βλέπουμε έτσι. Το CD-ROM αυτό έρχεται να μας θυμίσει πως κατά βάθος παραμένουμε παιδιά, ενώ ταυτόχρονα προσφέρει στους μικρούς μας φίλους πολλές ώρες δημιουργικής και ευχάριστης απασχόλησης.

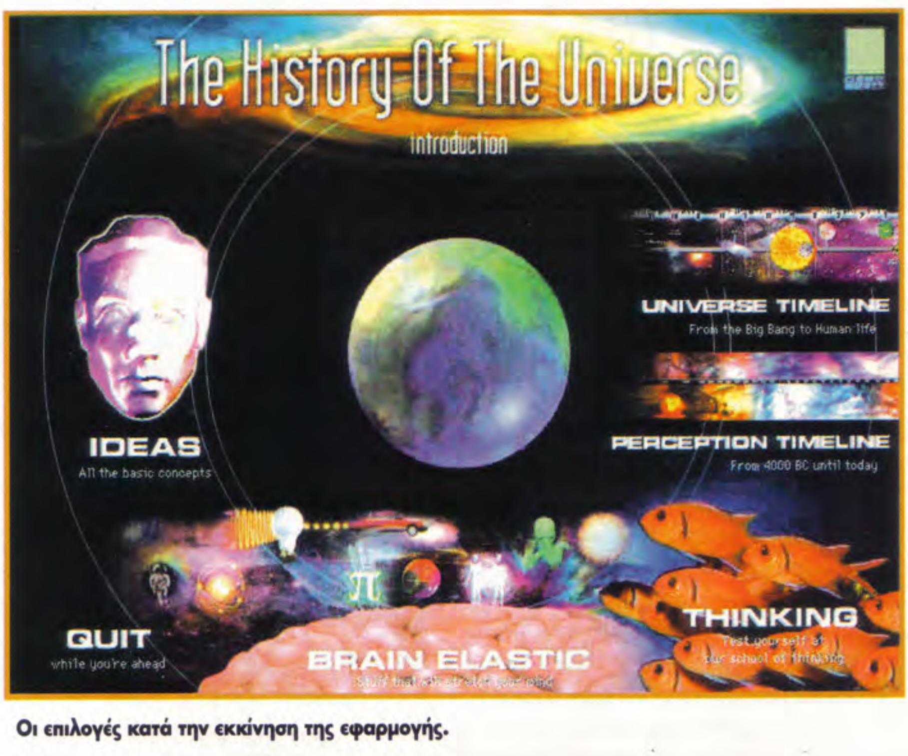
Εταιρία: Mind Magic
Απαιτήσεις: Pentium, SVGA κάρτα γραφικών, 16MB μνήμης, κάρτα ήχου
Διάθεση: Beacon Multimedia, τηλ.: 6143252

THE HISTORY OF THE UNIVERSE

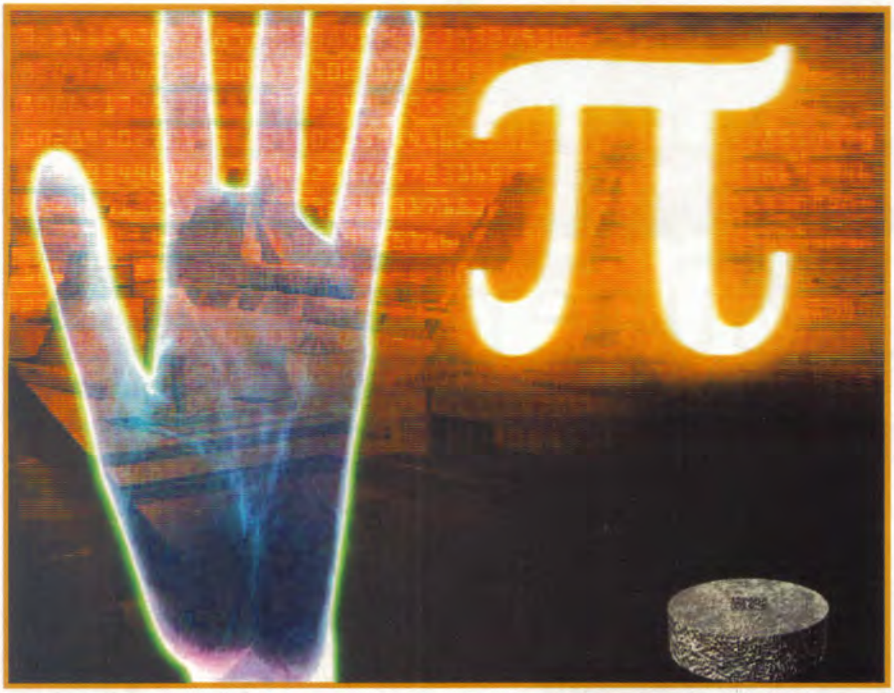
Ολόκληρο το σύμπαν... σε ένα δισκάκι!

Του Μάριου Καραγιάννη
karios@compulink.gr

Γιατί δεν έχουμε δει ποτέ εξωγήινους; Τι είναι οι μαύρες τρύπες; Τι είναι, τελικά, η βαρύτητα; Αυτά και πολλά άλλα ερωτήματα έρχεται να καλύψει με τον πλέον διασκεδαστικό και επιμορφωτικό τρόπο το "The History of the Universe". Μέσα από πρακτικά σχεδιασμένα menus θα περιπλανηθούμε σε αυτήν την ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια, από τον δε απολαυστικό



Οι επιλογές κατά την εκκίνηση της εφαρμογής.



Δοσμένες με χιούμορ σκέψεις γύρω από το τι θα μπορούσαμε να στείλουμε ως μήνυμα στους εξωγήινους.

και συχνά ξεκαρδιστικό αφηγητή θα έχουμε την ευκαιρία να αντλήσουμε με πολύ απλό τρόπο γνώσεις φυσικής, αστρονομίας, αστροφυσικής, ακόμα και κβαντικής φυσικής. Τα πάντα δίνονται με απόλυτα κατανοητό τρόπο και μέσω όμορφα σχεδιασμένων στατικών γραφικών με συνεχείς εναλλαγές και 3D animation.

Η αφήγηση διακρίνεται για την πλούσια φαντασία και το χιούμορ. Ως χρήστες έχουμε τη δυνατότητα να παρέμβουμε ουκ ολίγες φορές, επιλέγοντας κάποια ερώτηση ή απαντώντας σε ερωτήσεις (κανονικές ή παγίδες) που θέτει ο εκφωνητής. Παραδείγματα από την καθημερινή ζωή αλλά και επιστημονικές έννοιες παρουσιάζονται αρμονικά σε ένα άρτιο multimedia ντοκιμαντέρ που υπόσχεται να χαρίσει πολλές ώρες διασκέδασης αλλά και μάθησης στο χρήστη του.

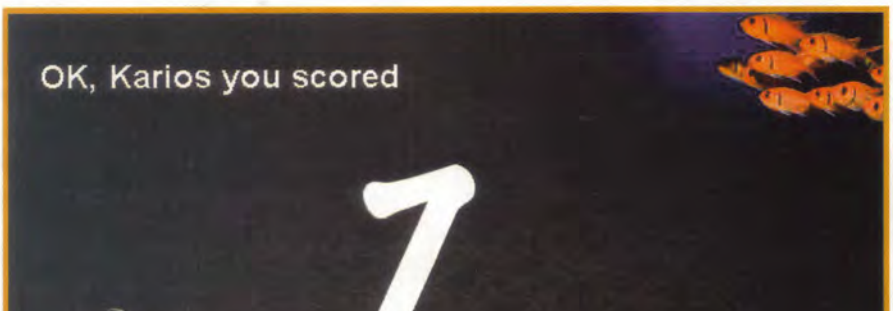
Ετσι, θα μάθουμε για τις κυριαρχούσες ιδέες κατά το παρελθόν, τις γνώσεις κατά το παρόν αλλά και για τις εικασίες των επιστημόνων αναφορικά με το μέλλον. Εννοιες-κλειδιά για την κατανόηση επιστημονικών όρων δίνονται με απλότητα, μετατρέποντας τον τίτλο αυτόν σε πολύτιμο εργαλείο.

Η εφαρμογή χωρίζεται σε πέντε βασικές ενότητες. Η πρώτη ονομάζεται Ideas. Σε αυτήν έχουμε τη δυνατότητα να μελετήσουμε τις ιδέες που είχαν διαμορφώσει οι επιστήμονες όλων των εποχών αλλά και να προβληματιστούμε αναφορικά με τον τρόπο σκέψης τους. Θα μελετήσουμε επίσης θεωρίες που έχουν αποδειχθεί και ισχύουν μέχρι σήμερα, όπως είναι η Θεωρία της Σχετικότητας.

Η δεύτερη ενότητα καλείται Brain Elastic. Πρόκειται για μια σειρά από ερωτήσεις που ίσως έχουμε κάνει κι εμείς κατά καιρούς - είναι σχετικές, για παράδειγμα, με το ταξίδι στο χρόνο ή το είδος του μηνύματος που θα μπορούσαμε να στείλουμε σε έναν εξωγήινο πολιτισμό.

Η τρίτη ενότητα φέρει την ονομασία Thinking. Εδώ καλούμαστε να απαντήσουμε σε μία σειρά από πέντε ερωτηματολόγια που θα θέσουν το μυαλό και τη μνήμη μας σε κίνηση, μια και πρόκειται τόσο για ερωτήσεις γνώσεων όσο και για ερωτήσεις κρίσεως. Συμπεριλαμβάνεται επίσης ένα ερωτηματολόγιο με το εξής ιδιαίτερο χαρακτηριστικό: οι ερωτήσεις δεν έχουν εναλλακτικές απαντήσεις, αλλά, τελικά, ούτε και μία σωστή απάντηση. Πρόκειται για ερωτήσεις που θα θέσουν τη φαντασία σε λειτουργία.

Η τέταρτη ενότητα αποτελείται από δύο Timelines. Η πρώτη καλύπτει τα γεγονότα από τη Μεγάλη Εκρηξη μέχρι την εμφάνιση των ανθρώπων στη Γη, ενώ η δεύτερη από το 4000 π.Χ. μέχρι σήμερα. Η ενότητα αυτή καλύπτει μεγάλο μέρος των σημαντικών γεγονότων που σημάδεψαν τις προαναφερόμενες χρονικές περιόδους, ενώ παρέχει αναλυτικές πληροφορίες για γεγονότα που αφορούν στο αντικείμενο της εφαρμογής, όπως είναι η ανακάλυψη των quasars και των pulsars ή η πρόταση της χρονομηχανής του 1988. Η τελευταία ενότητα είναι ένα ηλεκτρονικό



Η βαθμολογία του συντάκτη σε ένα από τα τεστ. Φαίνεται ότι θέλει λίγη μελέτη ακόμη...



βιβλίο με πλούσιο hypertext 70.000 λέξεων, το οποίο παρέχει αναλυτικές πληροφορίες τόσο αναφορικά με τα θέματα που εξετάστηκαν στις προηγούμενες ενότητες όσο και με νέα, καθώς και γλωσσάρι 280 όρων. Ο προσωπικός αυτός "ψηφιακός βοηθός" είναι διαθέσιμος από οποιαδήποτε ενότητα, χαρακτηριστικό που τον καθιστά ακόμη πιο εύχρηστο και χρήσιμο.

Λόγω του ότι ο κόσμος της επιστήμης εξελίσσεται συνεχώς, ο τίτλος "The History of the Universe" υποστηρίζει τη δυνατότητα σύνδεσης με τον server της Ransom στο Internet, προκειμένου για την άντληση των τελευταίων πληροφοριών και ειδήσεων αναφορικά με τα θέματα που πραγματεύεται η εφαρμογή. Πρόκειται για μία όντως χρήσιμη λειτουργία που ανανεώνει το ενδιαφέρον για την αναζήτηση της αλήθειας.

Ανακεφαλαιώνοντας, το "The History of the Universe" αποτελεί μία ενδιαφέρουσα και προσεγμένη δουλειά που πραγματεύεται με έξυπνο τρόπο έναν δύσκολο, κατά κανόνα, τομέα. Φυσικά, μην περιμένετε από μια τέτοια δουλειά να εισχωρήσετε στα τρίσβαθα των επιστημών, να είστε όμως σίγουροι ότι θα περάσετε ευχάριστες στιγμές ασχολούμενοι με ένα αντικείμενο που μπορεί στο σχολείο να μισούσατε.

Εταιρία: Ransom
Απαιτήσεις: 486DX, 8MB RAM, Windows 3.11/95, VGA 32.000 colors, Windows compatible sound card, 2x CD-ROM drive
Διάθεση: Multirama, Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660

ASUS 34X

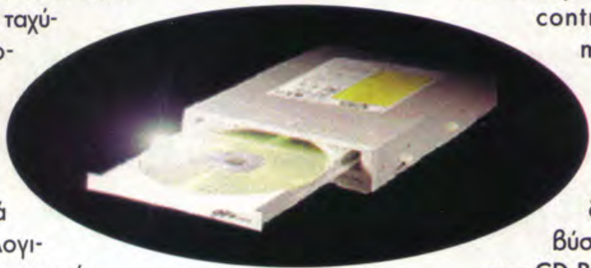
Πετά, πετά το... CD-ROM drive!

Του David Meftah
davidm@compulink.gr

Πριν από μερικά χρόνια κάθε εφαρμογή, πρόγραμμα ή παιχνίδι διατίθετο στην αγορά αποκλειστικά σε δισκέτες, μέσω των οποίων γινόταν το installation. Οι εφαρμογές με την πάροδο του χρόνου αύξαναν σε μέγεθος, ιδιαίτερα αφού τα Windows καθιερώθηκαν ως το κατεξοχήν λειτουργικό για PC. Ως παράδειγμα μπορούμε να αναφέρουμε την έκδοση του Microsoft Office Pro για Windows 3.xx, το οποίο συμπεριλάμβανε την Access και για την εγκατάστασή του έπρεπε να χρησιμοποιηθούν 31 δισκέτες.



Το πρόβλημα έλυσε η έλευση των CD-ROMs χάρη στη μεγάλη χωρητικότητά τους (περίπου 640Mbytes). Η εξέλιξη των CD-ROM drives είναι πολύ γρήγορη, ενώ η ταχύτητα περιστροφής τους -κατά συνέπεια και η μεταφορά δεδομένων από αυτά προς τον υπολογιστή- αυξάνει συνεχώς. Ετσι, οι οδηγοί CD-ROM που κυκλοφορούν σήμερα είναι της τάξης των 20x ή 24x. Υπάρχουν βέβαια και εξαιρέσεις, όπου η ταχύτητα ξεπερνά αυτά τα νούμερα. Μία τέτοια εξαίρεση αποτελεί το προϊόν που παρουσιάζουμε.



Η εταιρία ASUS είναι γνωστή για τις μητρικές (motherboards) που κατασκευάζει, οι οποίες χαρακτηρίζονται από ποιότητα κατασκευής, αξιοπιστία και ταχύτητα. Τους τελευταίους μήνες το όνομα της ASUS εμφανίζεται στα ράφια των καταστημάτων και σε άλλα προϊόντα εκτός των motherboards.

Ενα από αυτά τα νέα προϊόντα της ASUS είναι ένα CD-ROM drive με εκπληκτική ταχύτητα 34x. Ναι, σωστά διαβάσατε, πρόκειται για ένα CD-ROM 34x. Είναι ίσως το μοναδικό CD-ROM drive που έχει δυνατότητα λειτουργίας σε MODE ULTRA DMA 33, απογειώνοντας το transfer rate στα 33Mbytes.

Η συσκευασία του CD-ROM drive είναι αρκετά προσεγμένη. Σε αυτή εκτός του οδηγού θα βρείτε ένα αρκετά κατατοπιστικό βιβλίο οδηγιών, το βύσμα σύνδεσης με την κάρτα ήχου και τις απαραίτητες βίδες για τη στήριξη στο σασί του υπολογιστή. Παρατηρώντας τον οδηγό, στο δεξί μέρος της πρόσοψής του διακρίνονται δύο buttons διπλής λειτουργίας. Το αριστερό χρησιμεύει μόνο όταν στο drive τοποθετηθεί CD ήχου. Λειτουργεί ως πλήκτρο PLAY και ως πλήκτρο NEXT (επιλογή επόμενου TRACK). Το δεύτερο button είναι εκείνο που ανοίγει το συρταράκι με το πάτημά του, ενώ όταν στο CD υπάρχει δισκάκι ήχου λειτουργεί και ως πλήκτρο STOP. Στο αριστερό μέρος της πρόσοψης υπάρχει η υποδοχή για ακουστικά και το ποτενσιόμετρο του VOLUME των ακουστικών.

Στο πίσω μέρος διακρίνονται τα βασικά βύσματα τροφοδοσίας και σύνδεσης με τον ενσωματωμένο EIDE controller της motherboard. Επίσης, δεν απουσιάζει η συνηθισμένη υποδοχή για το βύσμα σύνδεσης του CD-ROM drive με την κάρτα ήχου όπως επίσης και τα jumpers για την επιλογή master ή slave. Τέλος, έκπληξη αποτελεί το βύσμα ψηφιακής εξόδου είτε για σύνδεση του CD-ROM drive με εξωτερικό μετατροπέα ψηφιακού σε αναλογικό σήμα, με DAC (Digital-Analog Converter) ή με συσκευή DAT είτε για σύνδεση με επαγγελματική συσκευή εγγραφής. Η συγκεκριμένη δυνατότητα υποδεικνύει την υψηλή ποιότητα του CD-ROM drive της ASUS, τη στιγμή μάλιστα που αρκετές συσκευές CD player δεν διαθέτουν τέτοιο βύσμα ψηφιακής εξόδου. Στα προτερήματα του οδηγού που παρουσιάζουμε συμπεριλαμβάνονται η πολύ χαμηλή ένταση θορύβου λειτουργίας, ενώ κάποιος θα περίμενε το αντίθετο λόγω της υψηλής ταχύτητας περιστροφής.

Συνοψίζοντας, το 34x της ASUS βρίσκεται στην αιχμή της τεχνολογίας και καλύπτει κάθε απαίτηση.

Εταιρία: ASUS
Διάθεση: Πλαίσιο, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001
ΤΙΜΗ: 29.915 + ΦΠΑ


ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ™
NBA LIVE 98
EA SPORTS
ANDRETTI RACING
EA SPORTS
FIFA ROAD TO WORLD CUP 98
EA SPORTS
GALAPAGOS
WING COMMANDER PROPHECY
Jane's
LONGBOW 2
dungeon KEEPER
BULLFROG
Ε+Π
PLOTLINE A.E.
ΣΟΛΩΜΟΥ 28
ΤΗΛ: 3834735-3837856-3837785
ARMORED FIST 2
M1A2 ABRAMS
NOVALOGIC - THE ART OF WAR

μεταξύ μας

ΚΑΤΑΚΑΗΜΕΝΗ ΡΟΥΜΕΛΗ...

Είχαμε, δεν είχαμε, τον γλωσσοφάγαμε τον καημένο τον Βασίλη. Εμ, τι τα 'θελε τα δύσκολα;

Στην Comdex, την έκθεση υπολογιστών και νέας τεχνολογίας την οποία οι Αμερικανοί έχουν "κορόνα στο κεφάλι τους", ο αγαπητός σε όλους μας Bill Gates αποφάσισε να παρουσιάσει επίσημα (για πρώτη φορά) το νέο του καμάρι, το λειτουργικό σύστημα του μέλλοντος, τα Windows 98. Τι το 'θελε; Δεν το 'κοβε το χέρι του από τη ρίζα;
Οπως καταλαβαίνετε, στην Comdex μαζεύεται όλη η αφρόκρεμα της παγκόσμιας αγοράς Πληροφορικής. Στη διάλεξη που έδωσε ο Gates για την παρουσίαση των Windows 98 δεν έπεφτε καρφίτσα. Αφού, να φανταστείτε, οι υπεύθυνοι της έκθεσης σκέφτονταν να τοποθετήσουν στην αίθουσα χειρολαβές, για να εξυπηρετούνται οι όρθιοι. Τόσο πολύ. Φουσκωμένος σαν διάνος, ο Gates ξεκίνησε να μιλά με υπερηφάνεια για τα νέα Windows, όπως άλλωστε θα περίμενε ο καθένας από έναν γονιό όταν μιλά για το παιδί του. Το παιδάκι όμως, καθότι βρέφος ακόμη, τα εμούσκεψε ολίγον - αφήστε που δεν υπήρχε διαθέσιμη πάνα. Στα καλά του καθουμένου, λοιπόν, εκεί που ένας δύσμοιρος υπάλληλος της Microsoft προσπαθούσε να εγκαταστήσει έναν scanner στον υπολογιστή που έτρεχε τα Windows 98 κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, το σύστημα "κρέμασε". Και όταν λέμε "κρέμασε", εννοούμε εντελώς. Αφού ο Gates αναγκάστηκε να πάει σε άλλον υπολογιστή να συνεχίσει την παρουσίαση.
Εμ, χριστιανέ μου, τι τα 'θελες τα δύσκολα; Δείξε στον κόσμο το ποντικάκι τι ωραία που πάει πέρα-δώθε, τα γυαλισμένα με Ajax παραθυράκια, τα κουμπάκια, τις εικονίτσες, άντε και το Internet. Ασε τα δύσκολα να τα κάνει ο κόσμος σπίτι του, έτσι ώστε, όταν κολλήσει ο υπολογιστής του, να μην είσαι σε ακτίνα βολής. Τώρα τι θα κάνεις; Ξέρετε τι έκανε; Αστειεύτηκε. Δεν είναι τίποτα, παιδιά, χα, χα, χα. Είναι beta, άλλωστε. Οταν βγει η εμπορική version δεν θα κολλά (μειδίαμα). Εμένα μου λες. Και ξέρετε γιατί αστειεύθηκε; Διότι γνώριζε πολύ καλά ότι, βρέξει-χιονίσει, κολλήσουν δεν κολλήσουν τα Windows 98, ο κόσμος θα τα αγοράσει. Δεν τον νοιάζει. Το χρήμα θα ρεύσει άφθονο, έτσι κι αλλιώς.
Δεν λέω βέβαια ότι χάρηκε. Αυτό δα έλειπε. Απλώς, δεν συμπεριφέρθηκε όπως θα περίμενε κάποιος από τον υπεύθυνο εταιρίας, όταν το πρόγραμμά του δεν δουλέψει σωστά κατά τη διάρκεια της πρώτης παρουσίασής του μπροστά σε ένα τόσο εκλεκτό κοινό. Οποιοσδήποτε άλλος θα είχε κοκκινίσει, θα είχε χάσει τα λόγια του, θα προσπαθούσε να δικαιολογηθεί, τέλος πάντων. Οχι όμως ο Gates, όχι. Ο Gates δεν είναι "οποιοσδήποτε".
Ξέρετε ποιον λυπήθηκα την αποφράδα εκείνη ώρα; Τον καημένο τον υπάλληλο που συνέδεσε τον scanner. Πάει αυτός, καταστράφηκε. Δεν θα βρίσκει δουλειά όχι σε εταιρία Πληροφορικής, αλλά ούτε σε σουβλατζίδικο για να τυλίγει πίτες. Δεν ξέρω βέβαια τι έγινε ακριβώς, αλλά δεν νομίζω ότι ο Gates τον παρασημοφόρησε. Αχ, δεν θα ήθελα να ήμουν στη θέση του...



ΕΚΤΡΟΠΑ

Οχι, για να μη λέτε ότι οι κομπιουτεράδες δεν διασκεδάζουν...

Οι κομπιουτεράδες όλου του κόσμου έχουν κατηγορηθεί κατά καιρούς ότι δεν το ρίχνουν έξω, ότι είναι κολλημένοι στον υπολογιστή τους και δεν ξέρουν τι γίνεται παραέξω και ότι, σε γενικές γραμμές, είναι πολύ "nerds" ως άτομα.
Στις 28 Απριλίου όμως, ημέρα Τρίτη, οι Ελληνες... κατηγορούμενοι απέδειξαν ότι όλα αυτά είναι φήμες που προέρχονται από κακές γλώσσες. Την ημέρα εκείνη σε ένα μαγαζί, τέλος πάντων, πώς να το πούμε, κάπως "men's only", βρέθηκε συγκεντρωμένη η αφρόκρεμα του ειδικού Τύπου της Πληροφορικής. Διασκεδάσανε τα μάλα, οι... κατά κόσμον αντίπαλοι και ανταγωνιστές, ενώ του μέλλοντα (και πλέον νυν) γαμπρού τού γυρίσανε τα μάτια ανάποδα (ε, βέβαια, τι νομίζατε, bachelor party ήταν...).
Να ζήσεις, γαμπρέ, και καλούς απογόνους!

ΔΕΙ ΔΗ ΧΡΗΜΑΤΩΝ

Οταν η νεολαία εγκαταλείπει τους υπολογιστές, διότι δεν μπορεί να τους συντηρήσει οικονομικά...

Το γράμμα που παραθέτω στη συνέχεια έφθασε στα γραφεία του "PC Master" πριν από λίγες ημέρες και είναι γεγονός ότι με προβλημάτισε αρκετά. Αποστολέας είναι ένα νέο παιδί από την Κατερίνη (κοντοχωριανός εν ολίγοις), ο οποίος το ζύγισε από δω, το κοίταξε από κει και

αποφάσισε ότι ο κόσμος των υπολογιστών γενικώς "δεν συμφέρει". Καλύτερα όμως να σας τα πει ο ίδιος...

"Αγαπητό PC Master,
Είμαι κάτοχος και χρήστης PC για περίπου ενάμιση χρόνο. Πριν από τόσο καιρό πήρα το σύστημά μου, έναν Pentium 100, με 16MB RAM, CD-ROM 4x, Soundblaster 16, μια κάρτα γραφικών S3, αν δεν απατώμαι, και έναν σκληρό δίσκο 1.2GB. Επειτα από μικρό σχετικά χρονικό διάστημα έβαλα για 28.000 επιπλέον 16MB RAM φτάνοντας στα 32. Επειτα από μερικούς μήνες αγόρασα την Diamond Stealth 3D με 2 MB μνήμης. Αφού πέρασε κάμποσος καιρός διαπίστωσα πως το σύστημά μου δεν "τραβούσε" άλλο και αποφάσισα να αγοράσω την Diamond Master 3D της 3Dfx που είχε αποσπάσει πολύ καλές κριτικές. Μετά όμως από συμβουλή φίλου και πάνω που έκανα το τηλεφώνημα για την κάρτα μού πρότεινε να τον κάνω πρώτα MMX 200άρη όπως είχα σχεδιάσει και μετά να αγοράσω κάρτα. Ηδη η Diamond Monster 3D II και η Creative Voodoo 2 είχαν σχεδόν κυκλοφορήσει. Ετσι και έπραξα. Αφού λοιπόν χάρηκα για κάνα δυο μέρες τον MMX, αν και περίμενα πιο πολλά από αυτόν, ξαφνικά όταν τον άνοιξα είδα πως το μηχάνημα κόλλησε στην εκκίνηση των Windows. Αφού έκανα Reset, ο σκληρός δίσκος άρχισε να κάνει έναν περιστασιακό θόρυβο και μετά από περίπου 40 δευτερόλεπτα μου έγραφε το μήνυμα Primany Disk Failure και χρειαζόταν οπωσδήποτε δισκέτα εκκίνησης. Εκεί δηλαδή που μάζευα χρήματα για κάρτα γραφικών βρέθηκα να χρειάζομαι σκληρό δίσκο, μιλάμε για τιμές γύρω στις 50.000 και ίσως περισσότερο. Την ημέρα που ο σκληρός δίσκος παρουσίασε το πρόβλημα αντιλήφθηκα πόσος χρόνος και χρήμα καταθέτονταν σε ένα κουτί. Κάθισα λοιπόν και σκέφτηκα τι θα έκανα με τα λίγα λεφτά που είχα μαζέψει για την κάρτα γραφικών. Τόσο καιρό μάζευα όλα τα χρήματα που μπορούσα για να αναβαθμίσω το PC μου και δεν έπαιρνα κανένα CD των Metallica που τόσο λαχταρούσα ή καμία αφίσα από κείνες τις ωραίες που είχα δει για να διακοσμήσω το δωμάτιό μου. Επειτα σκέφτηκα πόσο οικονομικότερη ήταν η κονσόλα που είχα, το Super Nintento, και πόσο καλύτερα περνούσα με την παρέα μου. Βέβαια, σε καμία περίπτωση οι δυνατότητες που προσφέρει ένα PC δεν συγκρίνονται με αυτές μιας παιχνιδομηχανής, αλλά το PC είναι κάτι που δεν βαστά το πορτοφόλι μου και τώρα ξέρω τι θέλω. Θέλω να αγοράζω οτιδήποτε ωραίο βλέπω έξω και οτιδήποτε μου είχε στερήσει ο κύριος PC. Μάλιστα σκέφτομαι να τον πουλήσω και δεν δίνω πια δεκάρα για να τον επισκευάσω. Ο χρόνος μου δεν είναι πάρα πολύς και σίγουρα δεν πιστεύω πως αξίζει πλέον να τον θυσιάζω για να γίνομαι θύμα του. Η υπόθεση είναι να μην μπεις στο λούκι γιατί είναι κάτι δυνατότερο απ' το τσιγάρο, σαν ναρκωτικό. Απλώς θέλω να δώσω κάποιο μήνυμα σε κάποιους. Αν θέλετε να πάρετε PC, σιγουρευτείτε για την επιλογή σας και ότι το αντέχει η τσέπη σας.

Φιλικά,
Παναγιώτης Τζιτζιλής"

Σας ερωτώ τώρα που μάθατε τα γεγονότα από "πρώτο χέρι": Εχει άδικο ο Παναγιώτης που βαρέθηκε πια να ξοδεύει όλο το χαρτζιλίκι του στο PC; Να σας πω εγώ: Δεν έχει. Και πιστεύω ότι ο Παναγιώτης είναι το πρώτο "κρούσμα". Θα ακολουθήσουν κι άλλοι, με αποτέλεσμα η αγορά των υπολογιστών να συρρικνωθεί πάλι στους λίγους "μυημένους" (και τρελαμένους). Αυτά καταφέρνουν οι εταιρίες με τις συνεχείς αναβαθμίσεις. Ακριβώς αυτά.

ΠΑΝ ΜΕΤΡΟΝ ΑΡΙΣΤΟΝ...

Καλά, οι Αμερικανοί με το Internet έχουν ξεφύγει εντελώς. Ας τους εξηγήσει κάποιος την αίσθηση του μέτρου...

Καθώς εσέρφαρον (παρατατικός του αρχαίου ελληνικού ρήματος "σερφάρω" - της αττικής διαλέκτου...) αμέριμνος στο Internet τις προάλλες, το μάτι μου έπεσε σε μια παράξενη είδηση, η οποία είχε άμεσο αντίκτυπο στο τριχωτό της κεφαλής μου. Η είδηση έρχεται από την Αμερικανία (από πού αλλού) και σε γενικές γραμμές έχει ως εξής:
Μια κοπελίτσα 21 Μαΐων, σαν τα κρύα τα νερά, δεν είχε φαίνεται κάτι καλύτερο να κάνει στη ζωή της και αποφάσισε να γίνει -κατά κάποιον τρόπο- σταρ. Επειδή όμως, από ό,τι υποθέτω, δεν είχε ταλέντο ηθοποιού ή τραγουδίστριας, σκέφτηκε να χρησιμοποιήσει το Internet για να κάνει τον εαυτό της γνωστό στο ευρύ κοινό. Εγκατέστησε λοιπόν στο σπίτι της δύο βιντεοκάμερες, μία στο σαλόνι και μία στο υπνοδωμάτιο, και τις συνέδεσε με έναν Web server. Ετσι, μπορεί οποιοσδήποτε χρήστης Internet να βλέπει "live" τα τεκταινόμενα στο σπίτι της Jenni (η κοπελίτσα που λέγαμε) 24 ώρες το 24ωρο. Και, φυσικά, όχι τζάμπα.
Το site που έχει δημιουργήσει η Jenni στον Web (www.jennicam.org) έχει μέχρι στιγμής γύρω στους 15.000 συνδρομητές. Με λίγα λόγια, 15.000 άνθρωποι (μάλλον άρρενες υποθέτω) έχουν πληρώσει 15 δολάρια (περίπου 5.000 δραχμές) για να μπορούν να παρακολουθούν ανά πάσα στιγμή την Jenni να ξύνει τη μύτη της, να πίνει το γάλα της, να τρώει πίτσες και παχυντικά, να κοιμάται, να πλένει ρούχα, να μαγειρεύει και να παίζει με τη γάτα της. Αυτό κι αν είναι κόλλημα! Περιττό να πούμε ότι η προσωπική ζωή της Jenni έχει πάει περίπατο. Αλλά αυτή, τα 'θελε και τα 'παθε. Για τους υπόλοιπους, όμως, τι να πούμε;
Πολλοί έχουν κατηγορήσει την Jenni ότι είναι απλώς μια επιδειξίας, ωστόσο η ίδια ισχυρίζεται ότι αυτό που κάνει είναι ένα... πείραμα κοινωνιολογίας. Θέλει, λέει, να δείξει στον κόσμο ότι όλα αυτά που βλέπει στην τηλεόραση με τις γυναίκες με τα τέλεια χτενισμένα μαλλιά, οι οποίες είναι πάντα μακιγιαρισμένες και ευδιάθετες, είναι ένα ψέμα, ενώ αυτό που βλέπουν στο JenniCam είναι η αλήθεια. Ναι, την Jenni περιμέναμε να μας πει ότι αυτά που βλέπουμε στην TV είναι φτιαχτά. Δεν πας σε κάνα γιατρό να κοιταχτείς, κοριτσάκι μου...
Πάντως, για να λέμε και του στραβού το δίκιο, πειραγμένη ή όχι, η Jenni έβγαλε χρήμα από αυτή την ιστορία. Πολλαπλασιάστε τους 15.000 συνδρομητές της με 5.000 δρχ. τον καθένα και πείτε μου τι αποτέλεσμα βγάλατε...

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΑΪΟΥ 1998

10 ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΝΙΚΗΤΕΣ!

ULTIM@TE RACE PRO



ΝΙΩΣΤΕ ΤΟΝ ΙΛΙΓΓΟ ΤΗΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ

Για ακόμη μία φορά το PC MASTER σας προ(σ)καλεί να δοκιμάσετε την τύχη και τις γνώσεις σας στο διαγωνισμό που διοργανώνει για εσάς! Γιατί...

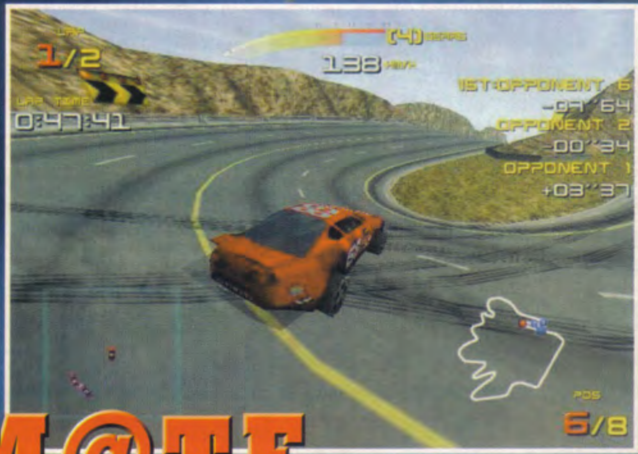
...ΤΟ PC MASTER "ΕΠΙΜΕΝΕΙ" ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ!

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Μαΐου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 18 Ιουνίου, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 11η Ιουνίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιουνίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 22 Ιουλίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος νικητής δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας.

10 ΤΥΧΕΡΟΙ

θα κερδίσουν από ένα CD-ROM του μοναδικού racing game ULTIMATE RACE PRO.



ULTIM@TE RACE PRO





ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές. Στείλτε τα δελτία σας μέχρι τις 11 Ιουνίου.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER".

1. Πώς λέγεται η εταιρία που ανέπτυξε τον κώδικα του Ultimate Race Pro; 1. ....
2. Υπάρχει εναλλαγή ημέρας και νύχτας στο παιχνίδι; 2. ....
3. Απο πόσα διαφορετικά αυτοκίνητα μπορείτε να επιλέξετε; 3. ....

ΕΠΩΝΥΜΟ:.................................... ΟΝΟΜΑ:....................................
ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:.................... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:....................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΠΟΛΗ:.................... Τ.Κ.:.................... ΤΗΛ.:....................

WINDOWS 98

The next generation

Η νέα γενιά των Windows βρίσκεται προ των πυλών. Σε περίπου ενάμιση μήνα θα ανακοινωθούν επίσημα τα Windows 98, τα οποία φέρνουν το Internet κοντά στους προσωπικούς υπολογιστές, περισσότερο από οποιοδήποτε άλλο λειτουργικό σύστημα.

του Γιάννη Πατρίκου
master@compulink.gr

Αν όλα πάνε καλά, στις 25 Ιουνίου 1998 ο κόσμος των PCs θα γυρίσει σελίδα. Η ημερομηνία αυτή σηματοδοτεί το τέλος της "αυτοκρατορίας" των Windows 95 και την ανατολή μιας νέας "δυναστείας", αυτής των Windows 98. Πάντως ο "θρόνος" δεν αναμένεται να φύγει από τα χέρια της Microsoft. Εν ολίγοις, "ο βασιλιάς πέθανε, ζήτω ο βασιλιάς". Βέβαια σε αυτό το τελευταίο μεσαιωνικό απόφθεγμα η ελληνική λαϊκή σοφία ίσως θα μπορούσε να αντιτάξει το: "τι 'χες, Γιάννη; Τι 'χα πάντα", αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία...

Ας γυρίσουμε λίγο πίσω στο χρόνο, για να θυμηθούμε πώς ήταν η κατάσταση στην αγορά Πληροφορικής λ.χ. το 1994, όταν τα Windows 95 δεν είχαν ακόμα παρουσιαστεί αλλά αναμένονταν εναγωνίως. Η Microsoft έκανε τότε φιλότιμες προσπάθειες ώστε να κρατήσει το νέο λειτουργικό σύστημα κάτω από ένα πέπλο μυστηρίου. Ακόμα και τα περιοδικά του ειδικού Τύπου "επισήμως" βρισκόταν στο σκοτάδι, ενώ... "ανεπισήμως" όλο κι έβρισκαν κάποια πρόσφατη beta version του Chicago (η τότε κωδική ονομασία των Windows 95), έτσι ώστε να ενημερώσουν τους διψασμένους αναγνώστες τους.

Η κατάσταση αυτή δεν επαναλήφθηκε -ευτυχώς- στα Windows 98. Κατά τη διάρκεια της εξέλιξής τους, η Microsoft μας τροφοδότησε με τουλάχιστον δύο σοβαρά hints: το OSR2 και τον Internet Explorer 4.0 (IE 4.0). Οχι μόνον εμάς, τα περιοδικά, αλλά ολόκληρη την κοινότητα των PC users.

Οσοι από εσάς έχετε εγκαταστήσει τον IE 4.0 στο σύστημά σας, έχετε μια πολύ καλή ιδέα σχετικά με τις βελτιώσεις και τις επιπλέον δυνατότητες του νέου λειτουργικού συστήματος. Βέβαια, τα Windows 98 δεν είναι μόνον ο Internet Explorer. Αρκεί να γράψουμε όμως ότι χωρίς αυτόν τα Windows 98 θα έχαναν το 70% των δυνατοτήτων τους. Εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι η ενσωμάτωση του Internet Explorer 4.0 στα Windows 98 είναι μια υπόθεση που βρίσκεται στα χέρια της αμερικανικής δικαιοσύνης. Αν τελικά δεν συμπεριληφθεί (κάτι που δεν το πιστεύω), είναι μάλλον σίγουρο ότι τα Windows 98 δεν θα έχουν την ανταπόκριση που περιμένει η Microsoft.

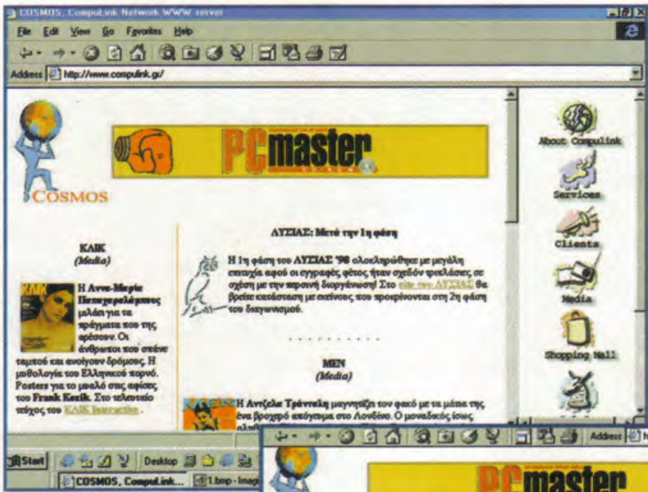
Για την πραγματοποίηση αυτού του άρθρου χρησιμοποιήθηκε η beta 3 των Windows 98 (η οποία, φυσικά, περιλαμβάνει τον IE 4.0). Κατά συνέπεια, ορισμένα χαρακτηριστικά που αναφέρονται εδώ ίσως να μην υπάρχουν ή να υπάρχουν με διαφορετική μορφή στην τελική έκδοση. Επιπλέον, η beta 3 είχε διάφορα προβληματάκια, τα οποία όμως δεν αναφέρονται, καθώς πρόκειται για δοκιμαστική και όχι για τελική έκδοση.



ΕΜΦΑΣΗ ΣΤΟ INTERNET

Είναι εμφανές από την πρώτη κιόλας στιγμή ότι το μεγαλύτερο βάρος της ανάπτυξης των Windows 98 αφορά στο Internet. Δεν θα απείχαμε πολύ από την πραγματικότητα αν υποστηρίζαμε ότι τα Windows 98 δεν είναι τίποτα άλλο παρά το "πάντρεμα" των Windows 95 με τον World Wide Web. Χωρίς υπερβολή, μπροστά στη δουλειά που έχει γίνει στο χώρο του Internet οι υπόλοιπες δυνατότητες του λειτουργικού ανήκουν στις κατηγορίες "utilities" και "upgrades".

Λόγω της έμφασης των Windows 98 στο Internet, αλλάζει άρδην ο τρόπος επικοινωνίας του χρήστη με τον υπολογιστή του. Ο Explorer των Windows και ο Internet Explorer είναι πλέον "ένα και το αυτό". Δεν υπάρχουν δηλαδή διαφορετικά προγράμματα για τη διαχείριση του δί-





Οι σελίδες του Web μπορεί να καταλαμβάνουν ολόκληρη την οθόνη με το πάτημα ενός πλήκτρου.

σκου και για την πρόσβαση στο Internet: Ολόκληρο το σύστημα αντιμετωπίζεται από τον IE 4.0 ως μία τοπική σελίδα Web.

Κατά καιρούς είχα κατακρίνει τη Microsoft για μια σειρά "ατασθαλιών", ωστόσο αυτή τη φορά θα πρέπει να παραδεχθώ ότι ως προς το συνδυασμό Explorer και Internet Explorer έχει κάνει εκπληκτική δουλειά. Φανταστείτε ότι έχετε ανοίξει τον Explorer και βλέπετε τα περιεχόμενα του δίσκου σας. Στην Address bar που βρίσκεται στο επάνω μέρος της οθόνης βλέπετε το directory όπου βρίσκεστε, για παράδειγμα C:\PCMASTER\ARTICLES. Βαρεθήκατε όμως τη μοναξιά του σκληρού δίσκου σας και θέλετε να βγείτε λίγο "παραέξω", για να δείτε τι γίνεται στην απέραντη "γειτονιά" του Internet. Τι κάνετε; Απλά, πηγαίνετε στην Address bar και πληκτρολογείτε τη διεύθυνση που θέλετε, για παράδειγμα: www. compulink. gr/games. Αν είστε ήδη συνδεδεμένοι με το Internet (έχετε ήδη καλέσει τον Internet provider στον οποίο είστε συνδρομητής), ο Explorer φέρνει αμέσως τη σελίδα που ζητήσατε. Αν όχι, αναλαμβάνει να καλέσει αυτός τον Internet provider και στη συνέχεια να αναζητήσει τη σελίδα. Επιπλέον, αν έχετε ήδη επισκεφθεί τη ζητούμενη σελίδα, μπορείτε να τη δείτε off-line, αν θέλετε.

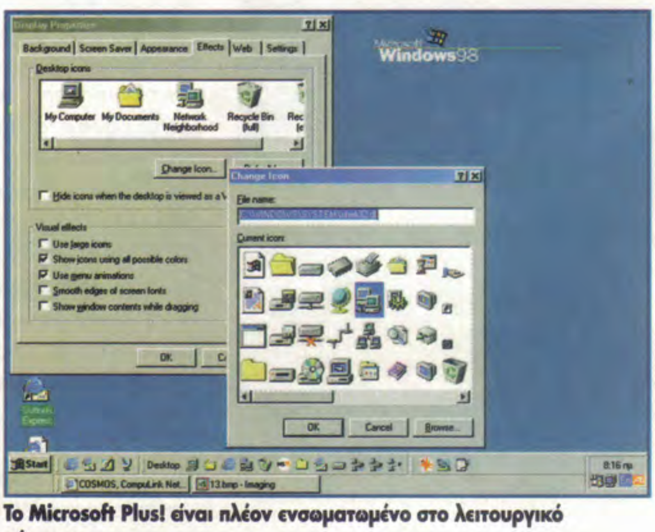
Εκτός αυτού, ολόκληρο το περιβάλλον των Windows 98 έχει προσαρμοστεί έτσι, ώστε να συμπεριφέρεται ως σελίδα Web. Στον Explorer λοιπόν έχετε τη δυνατότητα να εκτελείτε προγράμματα ή να αλλάζετε directories στο σκληρό δίσκο σας με απλό click (και όχι με double click), σαν να πρόκειται για links σε σελίδα Web. Ακόμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια σελίδα Web ως background στο desktop. Αν θέλετε, μπορείτε επιπλέον να χρησιμοποιήσετε τα channels του Active desktop - κάτι όμως που δεν σας το συμβουλεύουμε, αν δεν έχετε έναν πράγματι ισχυρό υπολογιστή.

Η λύση που προσφέρουν τα Windows 98 στον τομέα του Internet είναι κάτι περισσότερο από πλήρης. Εκτός από τον Internet Explorer 4.0, περιλαμβάνονται το Outlook, ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα Mail και News, το NetMeeting καθώς και το FrontPage Express, μια απλουστευμένη έκδοση του προγράμματος της Microsoft για δημιουργία Web σελίδων, η οποία ωστόσο περιλαμβάνει ό,τι είναι απαραίτητο για την κατασκευή μιας αξιοπρεπούς σελίδας Web.

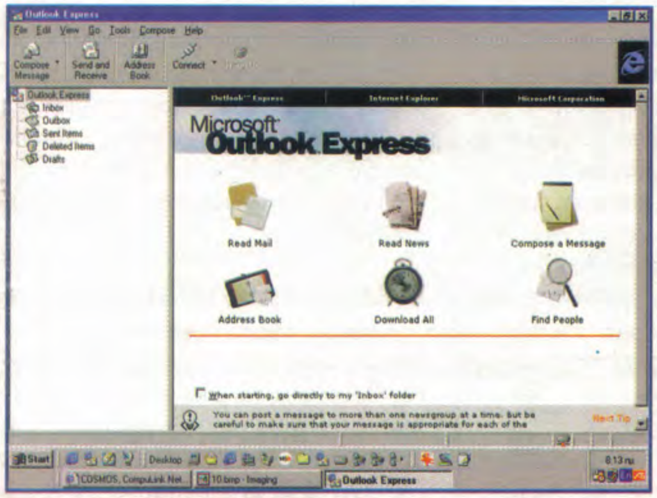
UTILITIES ΚΑΙ... UPGRADES

Οπως αναφέραμε, μπροστά στο "πάντρεμα" Internet και Windows οι υπόλοιπες βελτιώσεις μοιάζουν σαν απλά utilities. Τα... utilities αυτά θα περιγράψουμε στη συνέχεια.

✔ **FAT 32:** Στα Windows 98 η Microsoft σας δίνει τη δυνατότητα να μετατρέψετε το 16-μπιτο FAT του δίσκου σας σε 32-μπιτο. Η δυνατότητα αυτή, σύμφωνα με την εταιρία, θα σας εξασφαλίσει μεγαλύτερη ταχύτητα εκτέλεσης των προγραμμάτων αλλά και λιγότερο χαμένο χώρο στο σκληρό δίσκο σας. Για το πρώτο δεν ξέρω, αλλά το δεύτερο το είδα με τα μάτια μου. Ο χαμένος χώρος στο σκληρό δίσκο οφείλεται κατά κύριο λόγο στα μικρά αρχεία, τα οποία καταλαμβάνουν περισσότερο χώρο από ό,τι νομίζετε. Για παράδειγμα, ένας δίσκος 1,2GB με FAT 16 χρησιμοποιεί clusters των 32KB. Αυτό σημαίνει ότι ένα αρχείο π.χ. των 100bytes (όπως αυτά που χρησιμοποιεί ο Internet Explorer για την αποθήκευση των "favorites") θα καταλάβει στο δίσκο σας, βρέξει-χιονίσει, 32KB. Μετρήστε τα "favorites" που έχετε στο δίσκο σας κι ελάτε να υπολογίσουμε πόσος χώρος πάει χαμένος. Αντίστοιχα, το FAT 32 χρησιμοποιεί clusters των 4KB για δίσκους μέχρι 8GB. Χαμένος χώρος συνεχίζει να υπάρχει, ωστόσο είναι σημαντικά λιγότερος. Το "κακό" με το FAT 32 είναι ότι είναι μια λειτουργία μη αναστρέψιμη. ΔΕΝ μπορείτε να γυρίσετε σε FAT 16, αν το θελήσετε. Τώρα θα μου απαντήσετε: "γιατί να το θελήσω;". Κάνετε boot στον υπολογιστή



Το Microsoft Plus! είναι πλέον ενσωματωμένο στο λειτουργικό σύστημα.



Το Outlook Express, η εφαρμογή που προσφέρουν τα Windows 95 για τη διαχείριση Mail και News.

σας από μία δισκέτα DOS 6.22 και θα καταλάβετε γιατί...

✔ **Tweak UI (στο Control panel):** Ισως το πιο χρήσιμο utility που κυκλοφόρησε για τα Windows 95, έχει ενσωματωθεί στο Control panel των Windows 98. Στην beta 3 που είχαμε στα χέρια μας, το applet αυτό βρισκόταν σε πολύ πρώιμη μορφή, ωστόσο μπορέσαμε να δούμε μερικές από τις δυνατότητές του, οι οποίες μας άφησαν με το στόμα ανοικτό. Απλά να αναφέρουμε ότι έχει τις διπλάσιες επιλογές από ό,τι το αντίστοιχο πρόγραμμα των Windows 95, το οποίο ήταν ήδη "βαρυφορτωμένο" όσον αφορά στις δυνατότητές του.

✔ **System Information:** Επιτέλους, έλεγχος του συστήματος! Με την εφαρμογή αυτή μπορείτε να δείτε ποια προγράμματα και ποιες DLLs είναι φορτωμένες στη μνήμη, πού υπάρχουν conflicts (αν υπάρχουν) και χίλια δύο άλλα πραγματάκια, που θα κάνουν εύκολη τη ζωή του power user. Καιρός ήταν, δεν νομίζετε;

✔ **Disk Defragmenter:** Ο ίδιος και απαράλλαχτος. Χρειάζεται επειγόντως βελτίωση!

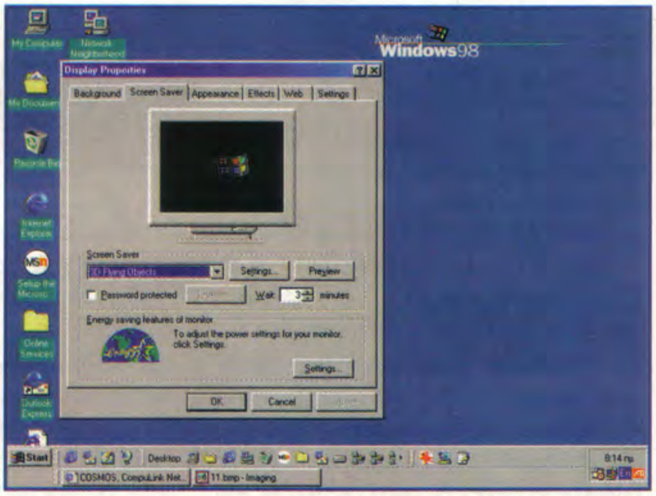
✔ **Windows Tune-Up:** Με την εφαρμογή αυτή μπορείτε να σβήνετε αρχεία που δεν χρειάζονται από το δίσκο σας, να επιταχύνετε την εκτέλεση των προγραμμάτων και να επιτελείτε τις συνήθεις διαδικασίες συντήρησης του δίσκου (Disk Defragmenter και ScanDisk).

✔ **System File Checker:** Αλλο ένα utility που θα θέλαμε να δούμε στα Windows 95. Ελέγχει τα αρχεία συστήματος για τυχόν σφάλματα ή δυσλειτουργίες και τα αντικαθιστά με τα πρωτότυπα από το CD εγκατάστασης των Windows 98.

✔ **Display Properties:** Πρόκειται για τις επιλογές που έχει ο χρήστης σχετικά με την εμφάνιση του Desktop. Εδώ υπάρχουν αρκετοί νέοι και εντυπωσιακοί screen savers (ένα "must" για κάθε νέα έκδοση των Windows), επιλογές για την εμφάνιση του Active desktop καθώς και οι ρυθμίσεις του Microsoft Plus!, το οποίο -επιτέλους- προσφέρεται ως αναπόσπαστο μέρος των Windows και όχι ως ξεχωριστό πακέτο.

Αφού αναφερθήκαμε στα "utilities", καιρός είναι να κάνουμε το ίδιο εν συντομία και για τα "upgrades". Ενα από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα του νέου λειτουργικού είναι η ενσωμάτωση περισσότερων drivers για την υποστήριξη των πιο σύγχρονων συσκευών. Σύμφωνα με τη Microsoft, οι νέοι drivers είναι περίπου 1.200. Στις συσκευές νέας τεχνολογίας που υποστηρίζονται, συμπεριλαμβάνονται τα DVD drives, οι μονάδες που ακολουθούν το πρωτόκολλο USB καθώς και "interactive" joysticks (joysticks στα οποία αισθάνεστε τη δράση!). Επιπλέον, αν έχετε τις κατάλληλες συσκευές, μπορείτε να απολαύσετε τα Windows σε δύο monitors ή ακόμα να εμφανίσετε τηλεοπτικά κανάλια στην οθόνη του υπολογιστή σας. Ο driver που μου έλειψε ήταν εκείνος του parallel Zip drive. Περίμενα ότι τα Windows 98 θα διέθεταν driver για αυτή την τόσο δημοφιλή εξωτερική συσκευή. Φρούδες ελπίδες.

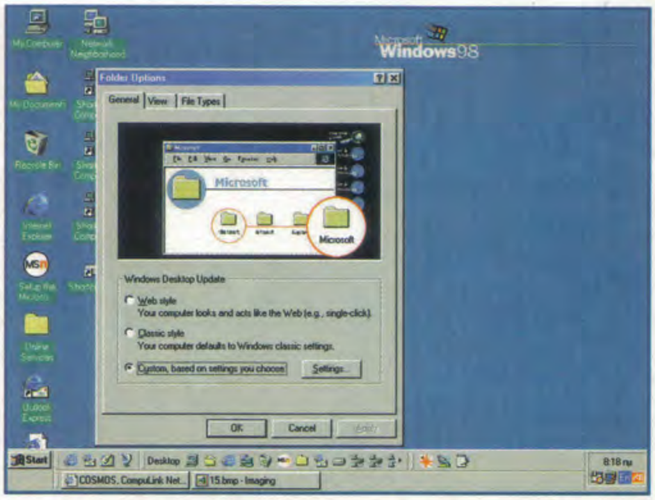
Αξίζει επίσης να σημειωθεί το ότι οι drivers που είναι γραμμένοι για τα Windows 95 λειτουργούν χωρίς πρόβλημα και στα Windows 98, ενώ οι drivers που θα γραφτούν για το νέο λειτουργικό θα μπορούν να λειτουργήσουν και στο περιβάλλον των Windows NT 5.0. Αλλωστε η Microsoft δεν το κρύβει πως η τελική κατάληξη όλων των Windows θα είναι τα



Τους εντυπωσιακούς screen savers που συνοδεύουν τα Windows 98, πρωτοσυναντήσαμε στον Internet Explorer 4.0.



Το default desktop των Windows 98, με ενεργοποιημένο το Channel Bar του Active Desktop.



Από εδώ μπορείτε να προσδιορίσετε τον τρόπο με τον οποίο θέλετε να εμφανίζονται τα folders και τα περιεχόμενά τους.

Windows NT και ότι τα Windows 98 είναι απλώς ένας ενδιάμεσος σταθμός.

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΕΙΚΟΝΑ

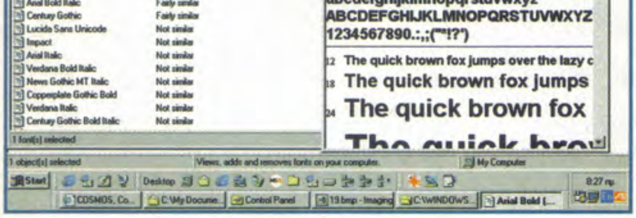
Η αλήθεια είναι ότι εγκατέστησα τα Windows 98 στο σύστημά μου με πάσα επιφύλαξη. Είναι γνωστό άλλωστε ότι πολλοί από όσους εγκατέστησαν τον Internet Explorer 4.0 στο σύστημά τους αντιμετώπισαν... ε... χμ... σοβαρά προβλήματα. Δεν θα ήθελα να μπλέξω με διαδικασίες επανεγκατάστασης στα καλά του καθουμένου... Ευτυχώς, δεν αντιμετώπισα κανένα πρόβλημα κατά την εγκατάσταση - μπορώ να υποστηρίξω μάλιστα ότι πραγματοποιήθηκε πολύ πιο γρήγορα από ό,τι περίμενα. Μετά την εγκατάσταση υπήρξαν ορισμένα ψιλοπροβληματάκια, αλλά αυτά μάλλον οφείλονται στην beta version. Για παράδειγμα, μετά το τέλος της εγκατάστασης δεν μπορούσα να γράψω ελληνικά σε DOS παράθυρο. Ελληνικά fonts υπήρχαν, απλά το πρόγραμμα εγκατάστασης δεν είχε τοποθετήσει τον οδηγό του ελληνικού πληκτρολογίου στο autoexec.bat (ξέρετε, τη δήλωση keyb gk κ.λπ.). Μόλις τοποθέτησα την κατάλληλη εντολή, το πρόβλημα εξαφανίστηκε. Επίσης, ορισμένα settings του περιβάλλοντος δεν αποθηκεύονταν, με αποτέλεσμα να επεμβαίνω στις αντίστοιχες επιλογές κάθε φορά που άνοιγα τον υπολογιστή. Ενα παράδειγμα: το menu animation.



Το πολυαγαπημένο Tweak UI θα συμπεριλαμβάνεται στο Control Panel των Windows 98.

"Πάλεψα" τρεις εβδομάδες με τα Windows 98 προτού γράψω αυτό το review. Η γενική αίσθηση είναι ότι, όσον αφορά στη διαχείριση του δίσκου, είναι κομμάτι πιο αργά από τα Windows 95. Τώρα θα μου αντιπείτε: "ολόκληρος Internet Explorer φορτώνεται όταν κάνεις double click στο εικονίδιο του My Computer, να μην αργεί λιγάκι;". Η απάντηση στο ερώτημα αυτό είναι προφανής: Και τι με νοιάζει; Αυτό που εννοώ είναι ότι δεν με ενδιαφέρει αν η Microsoft φορτώνει όλον τον ποινικό κώδικα των ΗΠΑ, όταν εγώ κάνω double click στο My Computer. Αυτό που με ενδιαφέρει, είναι να κάνω γρήγορα τη δουλειά μου. Ισως όχι τόσο γρήγορα όσο θα μπορούσα να την κάνω στο DOS, αλλά τουλάχιστον το ίδιο γρήγορα με τα Windows 95. Δηλαδή θα πρέπει να αλλάξω υπολογιστή για να βλέπω τα περιεχόμενα του δίσκου μου; Δεν είμαστε καλά!

Αν εξαιρέσουμε όμως αυτή την εκνευριστική αναμονή μέχρι να εμφανιστούν τα περιεχόμενα του δίσκου, τα Windows 98 πέρασαν όλες τις υπόλοιπες... δοκιμασίες με άριστα (σχεδόν). Το σύστημα κόλλησε μόνο μία φορά σε αυτές τις τρεις εβδομάδες. (Αν και εκείνη τη μοναδική φορά κόλλησαν δίχως κανένα -τουλάχιστον εμφανή- λόγο.) Ολα τα βοηθητικά προγραμματάκια δούλεψαν άψογα, ακόμα και αυτά για τα οποία η Microsoft προειδοποιούσε ότι βρίσκονται στο πρώτο στάδιο της ανάπτυξής τους και δεν έχουν ελεγχθεί αρκετά. Το FAT 32 (το οποίο έτρεξα βέβαια στο δεύτερο σκληρό και όχι στον κυρίως - με το φαγάκι του μωρού θα παίζουμε τώρα;) δούλεψε πολύ καλά και πράγματι μου ελευθέρωσε χώρο. Το Internet μέσα από τα Windows 98 ήταν μια απόλαυση, ενώ η δυνατότητα χρήσης σελίδας Web ως background άλλαξε προς το καλύτερο την εμφάνιση του desktop.



Ενα ιδιαίτερα χρήσιμο χαρακτηριστικό σχετικά με τα fonts, είναι η κατάταξη των γραμματοσειρών με βάση τη "συγγένεια", την ομοιότητά τους δηλαδή.

Συμπέρασμα; Τα Windows 98 είναι ένα αρκετά ικανοποιητικό και σταθερό upgrade των Windows 95. Για να εκφράσουμε όμως μια τελική άποψη, θα πρέπει να περιμένουμε και την τελική version. PC



PC GAMES
ΛΥΣΕΙΣ - ΧΑΡΤΕΣ - STRATEGY GUIDES - HINTS'N'TIPS
ΟΛΑ ΤΑ ΚΟΛΠΑ & ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΑΙ...
ΠΑΡΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΑΣ!!
ADVENTURES
RPGS
SIMULATIONS
CHEATS
ACTION GAMES
STRATEGY GAMES
SPORT GAMES
HINTS'N'TIPS
ΟΙ ΠΛΗΡΕΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΕΡΩΝ GAMES
STRATEGY GUIDES
ΧΑΡΤΕΣ
ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΔΑΜΑΣΕΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ SIMULATION & SPORT GAMES
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟΝ ΙΟΥΝΙΟ
ΜΙΑ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΠΟΥ ΘΑ ΜΕΙΝΕΙ ΣΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ
ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master
CD-ROM

NET CAFE στην Ελλάδα

ΑΝΤΙΔΟΤΟ ΣΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΟΝΑΞΙΑ



Οταν έκανε την εμφάνισή του το "ηλεκτρονικό κατοικίδιο" που άλλοι αποκαλούν Personal Computer κι άλλοι για συντομία PC, πολλοί ήταν εκείνοι που έκαναν λόγο για τα σημαντικά προβλήματα και τις δυσάρεστες συνέπειες που αυτό ήταν ικανό να επιφέρει στον άνθρωπο. Οι περισσότεροι είχαν στο μυαλό τους τις δυσοίωνες προβλέψεις των συγγραφέων επιστημονικής φαντασίας, οι οποίοι παρουσίαζαν ένα ζοφερό μέλλον, κατά το οποίο ο άνθρωπος θα ήταν υποχείριο των μηχανών σε έναν αγώνα για επιβίωση.

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr



ΔΙΚΤΥΟ-INTERNET CAFE

Αν αναρωτιέστε πού περνά τον ελεύθερο χρόνο του γνωστό τερατόμορφο ον που απαντάται στη μεγάλη οικογένεια των αρχισυντακτών και εμφανίζεται ως guest star στο Diablo με το ψευδώνυμο Butcher (ναι, βρε, για τον αξιότιμο και εκλεκτό αρχισυντάκτη μας γράφω!) τότε πρέπει να συνεχίσετε το διάβασμα.





Οι διηγήσεις για το Μεγάλο Αδελφό του Τζορτζ Οργουελ έδειχναν να μην αποτελούν πλέον τόσο μακρινό μέλλον, αφού αυτή η νέα βιομηχανία με τη ραγδαία ανάπτυξη ήταν ικανή να γίνει ο καινούριος κυρίαρχος του παιχνιδιού στην ανθρώπινη κοινωνία. Εξάλλου, αντιρρήσεις διατυπώθηκαν και για την απομόνωση και την εσωστρέφεια που μπορούσαν να δημιουργήσουν οι προσωπικοί υπολογιστές στον άνθρωπο. Οι περισσότεροι σίγουρα θυμόσαστε τις επικρίσεις που προέρχονταν από το συγγενικό και φιλικό περιβάλλον, όταν κάνατε τα πρώτα βήματά σας στο χώρο της Πληροφορικής. Οι χαρακτηρισμοί "computer freak", "αποβλακωμένος", "αποχαύνωση" και άλλοι παρόμοιοι βρίσκονταν στο στόμα ανθρώπων που δεν είχαν και μεγάλη σχέση με το αντικείμενο.

Την απάντηση (ευτυχώς αρνητική) στο προαναφερθέν ερώτημα έρχονται να δώσουν τα Net café, τα οποία κινούνται στο μεταίχμιο της τεχνολογίας και της ανθρώπινης επαφής. Σε αυτούς τους χώρους ο χρήστης έχει την ευκαιρία να συνδυάσει την ενασχόληση με το χόμπι και τη γνωριμία με νέους ανθρώπους. Μπορεί ο υπολογιστής να είναι ένα καθαρά προσωπικό χόμπι, όμως στα Net café γίνεται συλλογική εμπειρία. Τώρα πια δε χρειάζεται να παίζετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια με αντίπαλο τον (άθλιο) υπολογιστή: Μπορείτε να προκαλέσετε τους φίλους σας ή να βρείτε νέους αντιπάλους, οι οποίοι ίσως γίνουν νέοι φίλοι. Φυσικά, ευεργετικές είναι οι υπηρεσίες που προσφέρουν τα συγκεκριμένα café στους ανθρώπους που δεν έχουν υπολογιστή αλλά χρειάζονται ένα μηχάνημα για δουλειά ή ψυχαγωγία. Η χρήση του υπολογιστή δεν είναι πια προνόμιο των λίγων (ή των οικονομικά ευκατάστατων), καθώς στα Net café καθένας μπορεί να χρησιμοποιήσει έναν υπολογιστή και να πληρώσει όσα για τον κλασικό... φραπέ. Το σημαντικότερο όλων είναι οι γνωριμίες και οι επαφές που μπορούν να αναπτυχθούν μέσα στους χώρους αυτούς, γεγονός πολύ σπουδαίο στην απρόσωπη κοινωνία μας.

Αυτό το μήνα σάς παρουσιάζουμε τα πιο σημαντικά Net café σε όλη την Ελλάδα, για να ξέρετε πού να απευθυνθείτε. Βέβαια, καθώς ο χώρος είναι ραγδαία αναπτυσσόμενος, επιφυλασσόμαστε για συνέχεια της παρουσίασης στο άμεσο μέλλον.

Το "Δίκτυο-Internet Café" ξεκίνησε τον περασμένο Οκτώβριο με την πρόθεση να κάνει ευρύτερα γνωστούς τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, παρέχοντας υπηρεσίες σχετικές με το Δίκτυο αλλά και τα multiplayer games. Αυτή τη στιγμή το κατάστημα διαθέτει οκτώ υπολογιστές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για πρόσβαση στο Internet (με ό,τι αυτό συνεπάγεται, π.χ. IRC, e-mail, newsgroups, videoconference), εκτυπώσεις και σαρώσεις (σκαναρίσματα στα ελληνικά), επεξεργασία κειμένου και λογιστικών φύλλων, καθώς και single και multiplayer παιχνίδια. Οι υπολογιστές του καταστήματος είναι πλήρως εξοπλισμένοι για να προσφέρουν μοναδική multimedia εμπειρία, ενώ η πρόσβαση στο Internet γίνεται μέσω μισθωμένης γραμμής που εξασφαλίζει άψογες ταχύτητες (Θεού θέλοντος και ΟΤΕ επιτρέποντος).

Καθημερινά το "Δίκτυο-Internet Café" έχει τη δυνατότητα να εξυπηρετεί 20 με 25 άτομα, ενώ συχνά διοργανώνονται διαγωνισμοί multiplayer παιχνιδιών με έπαθλα συνδρομές στο κατάστημα και CD-ROM τίτλους. Τον τελευταίο καιρό οι θαμώνες του καταστήματος δείχνουν ιδιαίτερη προτίμηση στα παιχνίδια στρατηγικής, όπως είναι τα Starcraft, Warcraft II και Total Annihilation, αλλά και στους πιο action τίτλους (π.χ. Quake) καθώς και στα ποδοσφαιράκια, με το FIFA 98 να κατέχει τα πρωτεία.

ΔΙΚΤΥΟ- INTERNET CAFE

Διεύθυνση: Ηρώων Πολυτεχνείου 4, πλατεία Αγίας Παρασκευής
Τηλέφωνο: 6017792-3
URL: http://www.beholder.net
E-mail address:
observer@diktyo.hol.gr,hcp@ath.forthnet.gr

ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

Καθημερινές 17:00-23:00,
Σαββατοκύριακα 11:00-23:00.

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ Η πρόσβαση στο Internet κοστίζει 2.000 δρχ. την ώρα, ενώ η χρήση του υπολογιστή για παιχνίδια 1.000 δρχ. την ώρα. Οι τιμές των συνδρομών και των πακέτων υπηρεσιών κυμαίνονται μεταξύ 5.000 και 15.000 δρχ., ενώ για τους χρήστες του GameNet (CompuLink) υπάρχει έκπτωση στα παιχνίδια (600 δρχ./ώρα).

DISCOVER ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ

Η αλυσίδα καταστημάτων "Παπασωτηρίου" είναι ευρύτατα γνωστή και η παρουσία της και μόνο αποτελεί πιστοποιητικό κύρους και εχέγγυο ποιότητας για τις παρεχόμενες υπηρεσίες. Στο κατάστημα της αλυσίδας στην Πάτρα, εκτός από την πλειάδα των βιβλίων και CD-ROMs που μπορείτε να βρείτε, λειτουργεί "Internet Café". Από τους τέσσερις υπολογιστές του café μπορείτε να έχετε δωρεάν πρόσβαση σε όλες τις λειτουργίες του Internet, όπως Web-browsing, e-mail, FTP και IRC. Εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι οι πελάτες του καταστήματος προσέρχονται για να χρησιμοποιήσουν τις υπηρεσίες του Net café από την ώρα που ανοίγει έως και το κλείσιμό του. Τουλάχιστον 50 με 70 πελάτες την ημέρα θα χρησιμοποιήσουν τα computers του Net café για να δικτυωθούν στις διάφορες υπηρεσίες του Internet. Οποιος θέλει να κάνει την πρώτη βόλτα του στο Δίκτυο ή να κατεβάσει κάποιο πρόγραμμα μπορεί τώρα πια να επισκεφθεί το κατάστημα "Discover Παπασωτηρίου" και να συνδεθεί άμεσα με το Internet.



DISCOVER ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ

Διεύθυνση: Μαιζώνος 58, Πάτρα
Τηλέφωνο: (061) 624918, 624916
E-mail address: spyrosp@papasotiriou.gr

ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

Το κατάστημα λειτουργεί από τις 09:00 έως τις 21:30, με μία σύντομη διακοπή το μεσημέρι (15:00-17:00), καθημερινά εκτός από Τετάρτη και Σάββατο, οπότε η λειτουργία περιορίζεται στις ώρες 09:00-15:30.

ΕΝ ΠΛΩ

Τον Σεπτέμβριο του 1997 ξεκίνησε την "ψηφιακή" διαδρομή του το café "Εν Πλω", το οποίο βρίσκεται στη Δράμα. Αρχικός στόχος των ανθρώπων του καταστήματος ήταν η γνωριμία, τόσο των ίδιων όσο και των πελατών τους, με το νέο κόσμο των υπολογιστών και των επικοινωνιών. Το έντονο ενδιαφέρον, όμως, των νέων της Δράμας οδήγησε στην απόφαση να διευρυνθούν οι παρεχόμενες υπηρεσίες πέρα από την κλασική περιήγηση στον Web και το IRC. Ετσι, αυτήν τη στιγμή στο "Εν Πλω" υπάρχουν 12 ηλεκτρονικοί υπολογιστές (οι οποίοι κρύβουν επεξεργαστές Pentium 200 MMX) συνδεμένοι σε τοπικό δίκτυο και στο Internet, ενώ μέχρι το καλοκαίρι ο αριθμός τους θα έχει αυξηθεί σε δεκαοκτώ. Για τις ανάγκες του τοπικού δικτύου υπάρχουν και δύο servers. Από τους υπολογιστές του καταστήματος μπορείτε να κάνετε χρήση των δυνατοτήτων που παρέχει το Δίκτυο, αλλά και να αποκτήσετε προσωπικό e-mail λογαριασμό και Web page στον server του.

Στον πολύ όμορφο χώρο του "Εν Πλω", ο

ΕΝ ΠΛΩ

Διεύθυνση: 28ης Οκτωβρίου 3, Δράμα
Τηλέφωνο: (0521) 46939
URL: http://www.enplo.gr
E-mail address: enplo@enplo.gr

ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

Καθημερινά από τις 9 το πρωί μέχρι τις 3 το βράδυ, ενώ τις παραμονές των αργιών όλο το εικοσιτετράωρο.



AMSTEL WEB CHALLENGE

Αν σας αρέσει το Net surfing, τότε μία επίσκεψη στο site της Amstel κρίνεται επιβεβλημένη αυτές τις ημέρες, καθώς το Amstel Web Challenge βρίσκεται σε εξέλιξη.

Τι είναι το Amstel Web Challenge; Πρόκειται για έναν πρωτότυπο διαγωνισμό, ο οποίος απευθύνεται στη φαντασία και τη δημιουργικότητά σας και αφορά στη σχεδίαση της πρώτης σελίδας του Web site της Amstel (www.amstel.gr).

Από τις 20 Μαΐου έως τις 9 Ιουνίου μπορείτε να παρακολουθήσετε, είτε μέσα από το PC σας είτε κάνοντας μια βόλτα σε ένα από τα Amstel Netcafé: Hypercorner στην Αθήνα, Indigo στη Θεσσαλονίκη και Discover στην Πάτρα (για περισσότερες πληροφορίες δείτε τις αντίστοιχες παρουσιάσεις τους στο παρόν άρθρο), τις προτάσεις εκείνες που προκρίθηκαν για την τελική αναμέτρηση στο Amstel Web Challenge. Στη συνέχεια έχετε τη δυνατότητα να ψηφίσετε εκείνη που θεωρείτε καλύτερη κι έτσι να διαμορφώσετε με την ψήφο σας το τελικό αποτέλεσμα. Η νικήτρια σελίδα θα ανακηρυχθεί στα μέσα Ιουνίου και ο δημιουργός της θα κερδίσει δώρα μεγάλης αξίας.



Πλούσια δώρα αναμένουν όμως και όσους ψηφίσετε, αφού στη συνέχεια θα συμμετάσχετε σε κλήρωση, για να κερδίσετε Amstel Adventure Weekends και πληθώρα αναμνηστικών βραβείων.

Μην αμελήσετε λοιπόν να ψηφίσετε κι εσείς, γιατί... έτσι σας αρέσει!



οποίος ξαφνιάζει με τη λειτουργικότητα και την καλαισθησία του, μπορείτε να περάσετε αρκετές ώρες ασχολούμενοι με το αγαπημένο σας χόμπι. Η ανταπόκριση του κοινού της περιοχής είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητική, αφού οι φίλοι της τεχνολογίας εκτίμησαν από την αρχή την ποιότητα των υπηρεσιών του "Εν Πλω".

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ Η χρήση των υπολογιστών κοστίζει 1.000 δρχ. την 1,5 ώρα από τις 9:00 μέχρι τις 18:00 και 1.000 δρχ. την ώρα από τις 18:00 μέχρι τις 3:00. Για τα μέλη του καταστήματος ισχύουν εκπτώσεις στο τιμολόγιο που φθάνουν έως και το 40%.

GLOBUS

Φαίνεται ότι στη συμπρωτεύουσα γίνεται σημαντική δουλειά στο χώρο των Net café, αφού το πλήθος και η ποιότητά τους είναι ζηλευτά. Το "Globus InterNet Café" δεν αποτελεί εξαίρεση στον κανόνα, καθώς στον ένα χρόνο της λειτουργίας του έχει αναπτύξει σπουδαίες υπηρεσίες για τους πελάτες του. Στο χώρο του "Globus" μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση στο Δίκτυο και στις απέραντες πληροφορίες που αυτό περιέχει, να συνομιλήσετε ζωντανά με ανθρώπους από όλο τον κόσμο μέσω IRC και videoconference και ακόμη να επεξεργαστείτε και να εκτυπώσετε εικόνες και φωτογραφίες. Το κατάστημα διαθέτει έξι υπολογιστές Intel Pentium 166 MMX, οι οποίοι είναι συνδεδεμένοι σε τοπικό δίκτυο και προσφέρονται για on-line παιχνίδια. Οι πελάτες όμως δείχνουν να προτιμούν τα πατροπαράδοτα παιχνίδια (σκάκι και τάβλι) ακόμη και στην οθόνη του υπολογιστή. Τουλάχιστον στις ψηφιακές "Πόρτες" είναι πιο δύσκολο να κλέψετε! Πάντως επιπλέον διοργανώνονται διαγωνισμοί στο FIFA 98 και στο Need For Speed II, με έπαθλα δωρεάν συνδρομές το Internet και δωρεάν χρήση των υπολογιστών του "Globus".

GLOBUS

Διεύθυνση: Αμύντα 12, Θεσσαλονίκη
Τηλέφωνο: (031) 232901
URL: http://www.globus.gr
E-mail address:
globus@amynta.globus.gr

ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

Από τις 10:00 το πρωί
μέχρι τις 2 το βράδυ





ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ Οι υπηρεσίες του Internet (ανεξάρτητα από το είδος χρήσης) και η χρήση του PlayStation κοστίζουν 1.000 δρχ. την ώρα, ενώ η χρήση scanner και οι εκτυπώσεις από 100 μέχρι 500 δρχ. Επίσης υπάρχει πρόγραμμα εκμάθησης Η/Υ προς 5.000 δρχ. την ώρα.

HYPERCORNER

Στην Αγία Παρασκευή βρίσκεται ένα από τα παλαιότερα Net Café, αφού λειτουργεί από τον Ιανουάριο του 1996. Εκείνο που προσπάθησαν από την αρχή να κάνουν οι άνθρωποι του "Hypercorner" ήταν να δημιουργήσουν έναν χώρο που να μην έχει καμία



σχέση με τις κλασικές αντιλήψεις περί υπολογιστών και "computer nerds". Αντίθετα, έφτιαξαν έναν χώρο όπου τα PCs έχουν ίδια θέση με τις εφημερίδες, τα περιοδικά και τα επιτραπέζια παιχνίδια, δηλαδή χρησιμοποιούνται ως εργαλεία σοβαρής διασκέδασης, διασκεδαστικής εργασίας, ενημέρωσης και γενικά επικοινωνίας.

Στο "Hypercorner" μπορείτε να χαρείτε τα παιχνίδια που προτιμάτε, να μπείτε στο Δίκτυο, να χρησιμοποιήσετε επεξεργαστή κειμένου ή λογιστικό φύλλο, ακόμη και να σκανάρετε τις εικόνες που θέλετε. Ολα αυτά υλοποιούνται με το κατάλληλο έμψυχο και άψυχο υλικό, καθώς υπάρχει τοπικό δίκτυο 16 υπολογιστών (P 150, 32MB RAM, 3,2MB HD), Internet leased line, εκτυπωτές (laser και inkjet), scanners αλλά και ειδικευμένο προσωπικό έτοιμο να σας δείξει τον τρόπο για να δουλέψετε καλύτερα, να "σερφάρετε" πιο έξυπνα και να χαρείτε το PC game σε όλη του τη διάσταση, είτε στο Internet είτε στο τοπικό δίκτυο. Οι πελάτες μπορούν να διαλέξουν και να παίξουν σε κάποιον υπολογιστή όποιο παιχνίδι θέλουν από την τεράστια γκά-

HYPERCORNER

Διεύθυνση: Αγ. Ιωάννου 102, Αγ. Παρασκευή
Τηλέφωνο: 6009442, 6012256
URL: http://www.hypercorner.gr
E-mail address:
administrator@hypercorner.gr

ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

Καθημερινές 09:00-22:00,
Σάββατο 12:00-22:00.
Από Σεπτέμβριο μάλλον θα ανοίγει για ένα 8ωρο και τις Κυριακές.

μα original τίτλων που διαθέτει το κατάστημα (περισσότεροι από 150 τίτλοι και αυξάνονται συνεχώς). Αυτή τη στιγμή τη μεγαλύτερη ζήτηση παρουσιάζουν τα Red Alert, Diablo, Warlords III, Legal Crime και Warcraft.

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ Η χρήση Internet και games κοστίζει 2.500 δρχ. την ώρα, ενώ η επεξεργασία κειμένου, τα spreadsheets και οι παρουσιάσεις κοστίζουν 1.500 δρχ. Υπάρχουν επίσης συνδρομές που περιλαμβάνουν e-mail account, κωδικό πρόσβασης, προσωπικό profile και χώρο στο δίσκο, οι οποίες κοστίζουν 10.000 δρχ. οι 10 ώρες για δύο μήνες και 15.000 δρχ. οι 20 ώρες για τρεις μήνες.



INDIGO

Από τον Νοέμβριο του 1997 το Internet είναι ζωντανό κομμάτι του "Indigo Bar-Café", αφού οι υπεύθυνοι του καταστήματος είδαν με διορατικότητα την εξέλιξη του νέου μέσου επικοινωνίας και αποφάσισαν να παρέχουν σχετικές υπηρεσίες στους πελάτες τους.

Το "Indigo" διαθέτει δικό του κόμβο στο Internet και μπορεί να προσφέρει σημαντικές δυνατότητες στους πελάτες του και ειδικά στα μέλη του. Οποιοσδήποτε πελάτης του καταστήματος μπορεί να κάνει χρήση όλων των ευχερειών που προσφέρει το Internet (Web browsing, IRC chat, telnet, FTP, downloads, netmeeting με Web camera, e-mail) αλλά και του εξοπλισμού που διαθέτει το κατάστημα (CD-ROMs, εκτυπώσεις, image scanning, σύνδεση hard disk σε rack, χρήση drive LS-120). Επιπλέον, τα μέλη του Indigo Internet Club έχουν το δικό τους e-mail στον κόμβο του "Indigo", χώρο για τη δημιουργία προσωπικών σελίδων και Unix shell με έκπτωση στη χρήση όλων των υπηρεσιών. Δύο νέες υπηρεσίες που προσφέρονται είναι η παρακολούθηση χρηματιστηρίου on-line καθώς και η πρόσβαση σε δεδομένα από βιβλιοθήκες του εξωτερικού, οι οποίες προς το παρόν διατίθενται δωρεάν. Αυτή τη στιγμή το "Indigo" έχει 5 υπολογιστές συνδεδεμένους σε τοπικό δίκτυο, οι οποίοι διαθέτουν Pentium 166 MMX και 32MB RAM, καθώς και οθόνες SONY 17".

INDIGO

Διεύθυνση: Μ. Αλεξάνδρου 53, Νέα Παραλία Θεσσαλονίκης (Ποσειδώνιο)
Τηλέφωνο: (031) 851581
URL: http://www.indigo.gr
E-mail address: webadmin@indigo.gr

ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

Από 9 το πρωί μέχρι τις 2 το βράδι

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ Η χρήση των υπολογιστών κοστίζει 1.000 δρχ. την ώρα, ενώ κάθε εκτύπωση ή σκανάρισμα 100 δρχ. ανά σελίδα. Η συνδρομή για το Club είναι 10.000 δρχ. το εξάμηνο.

INFO CAFE - HOME COMPUTING CENTER

Το κατάστημα "InfoCafé" λειτουργούσε εδώ και καιρό στο Ψυχικό ως café, βιβλιοπωλείο και αίθουσα τέχνης, καταγράφοντας ξεχωριστή πορεία στον τομέα της έκφρασης και του πνεύματος. Τους τελευταίους δύο μήνες άρχισε να λειτουργεί στον ίδιο χώρο και το "Home Computing Center" με hardware, software και Internet.

Η συνύπαρξη της νέας τεχνολογίας με το βιβλίο και την τέχνη δεν έγινε σε βάρος της αισθητικής του χώρου. Αντίθετα, έχει γίνει αξιόλογη προσπάθεια για την αρμονική συνύπαρξη όλων των δραστηριοτήτων που συστεγάζονται στο "Info-Café". Για παράδειγμα, στον ίδιο χώρο είναι τοποθετημένα βιβλία και CD-ROMs με παρόμοια θεματολογία, το software που έχει σχέση με τις τέχνες βρίσκεται δίπλα στους πίνακες ζωγραφικής και τις αντίκες, ενώ το κομμάτι του Internet έχει τη θέση του στο café. Με αυτό τον τρόπο όχι μόνο δεν διαταράσσεται η καλαισθησία του χώρου αλλά παράλληλα η τέχνη δένει αρμονικά με την τεχνολογία.

Στην πραγματικότητα το Info Café είναι ένας πολυχώρος, όπου ο επισκέπτης μπορεί να πιει ένα ποτό ή να δοκιμάσει την κουζίνα του café, να διαβάσει ή/και να αγοράσει ένα βιβλίο, να γνωρίσει τους πίνακες όποιου ζωγράφου εκθέτει τα έργα του, να δει και να αγοράσει είδη τέχνης και αντίκες, να ακούσει ζωντανή μουσική στα happenings που τακτικά διοργανώνονται. Παράλληλα μπορεί να χρησιμοποιήσει το Internet, να μάθει και να αγοράσει τις τελευταίες κυκλοφορίες των CD-ROMs. Αξίζει εδώ να σημειωθεί ότι τα CD-ROM και PlayStation games βρίσκονται στο υπόγειο, για να μην προσβάλλουν την αισθητική του χώρου.

INFO CAFE HOME COMPUTING CENTER

Διεύθυνση: Δ. Βασιλείου 5, Ν. Ψυχικό
Τηλέφωνο: 6746209, 6722440
E-mail address:
infocafe@compulink.gr

ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

Από το πρωί μέχρι τα μεσάνυχτα.



The GAME NET COMPULINK

Gamers όλης της Ελλάδας ενωθείτε!

Τώρα αρκεί να έχεις πρόσβαση στο Internet και ο κόσμος των multiuser on-line games είναι δικός σου! Το Gamenet προσφέρει στα μέλη του ατέλειωτες ώρες δράσης επιτρέποντας τη συμμετοχή στα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς μέσω Internet. QUAKE II, FIFA 98, RED ALERT, WARCRAFT και πάρα πολλά άλλα. Αντιμετώπισε αντιπάλους από όλη την Ελλάδα μέσα από το μοναδικό ολοκληρωμένο δίκτυο αποκλειστικά για on-line games. Διασκέψεις, chat, εκδηλώσεις, τουρνουά με απίθανα χρηματικά έπαθλα, ένας ολόκληρος κόσμος αφιερωμένος στην ψυχαγωγία! Κάθε μέλος του Gamenet αποκτά με τη συνδρομή του το Gamenet Starter Kit που περιλαμβάνει το εγχειρίδιο του Gamenet, ένα CD-ROM με shareware games που διαθέτουν δυνατότητα on-line play στο Gamenet καθώς και το serial number. Μην περιμένεις, εγγράψου τώρα στο Gamenet και οι πιο συναρπαστικές εμπειρίες θα είναι δικές σου. GAME ON!

ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΣΤΟ GAMENET ΜΟΝΟ ΜΕ 2.000 ΔΡΧ. ΤΟ ΜΗΝΑ!

Οι νέοι συνδρομητές θα πρέπει να επιβαρυνθούν με το κόστος των 5.000 δρχ. (πλέον Φ.Π.Α.) για το registration number.

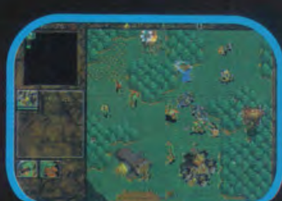
Ελεύθερη πρόσβαση για τους συνδρομητές της CompuLink


Heroes of Might and Magic IIe


F-22 Lighting


Red Alert


Tetrinet


Warcraft II

Κάποια από τα αμέτρητα παιχνίδια που παίζονται στο Gamenet

Το Gamenet προσβάσιμο σε όλους τους συνδρομητές του Internet στην Ελλάδα από τον Μάιο!

www.compulink.gr/gamenet

ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ
GAMER'S CLUB
ΓΙΑ ΕΚΛΕΚΤΟΥΣ GAMERS

COMPULINK NETWORK
Λ. Συγγρού 44, Αθήνα 117 42, τηλ.: 9249761
fax: 9249290, http://www.compulink.gr/clink
e-mail: info@compulink.gr

ROCKSTYLE INTERNET CAFE

Στο ακριτικό νησί της Ρόδου βρίσκεται το RockStyle Internet Café, το οποίο μπορεί και προσφέρει εντυπωσιακές υπηρεσίες στους φίλους του Δικτύου που κατοικούν ή μπορεί να περάσουν από το πανέμορφο αυτό νησί. Διαθέτοντας είκοσι τρία τερματικά, έχει τη δυνατότητα να εξυπηρετήσει σημαντικό αριθμό πελατών την ημέρα, κάτι που το καθιστά άξιο προσοχής. Συνυπολογίζοντας δε το γεγονός ότι όλοι οι υπολογιστές διαθέτουν πλήρως εξοπλισμένους Pentium και τις τελευταίες εκδόσεις των δημοφιλών browsers (Netscape και MS Internet Explorer), καταλαβαίνετε για τι μεγέθη μιλάμε. Αυτή την "ομάδα" των υπολογιστών μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε για όλες τις λειτουργίες του Internet (browsing, e-mail, newsgroups, videoconference κ.λπ.), αλλά και για multplayer παιχνίδια. Επίσης, υπάρχει έγχρωμος και μαυρόασπρος εκτυπωτής, καθώς και scanner για τις ειδικότερες εργασίες σας.



Το ειδικευμένο προσωπικό του café μπορεί να σας βοηθήσει ανά πάσα στιγμή με όποιο πρόβλημα αντιμετωπίζετε, αλλά και να εκπαιδεύσει τους αρχάριους.

ROCKSTYLE INTERNET CAFE

Διεύθυνση: Δημοκρατίας 7, Ρόδος
Τηλέφωνο: (0241) 70041
URL: http://www.rockstyle.gr
E-mail address: info@rockstyle.gr

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ Η χρήση των υπολογιστών κοστίζει 500 δρχ. τη μισή ώρα, ενώ υπάρχουν ειδικές κάρτες με τις οποίες οι πέντε ώρες στοιχίζουν 5.000 δρχ. και οι δέκα 8.000 δρχ.

ROCKY RACCOON

Στη Δυτική Ελλάδα και ειδικότερα στην Πάτρα βρίσκεται αυτή η πρόταση για την απογευματινή σας έξοδο σε συνδυασμό με το αγαπημένο χόμπι σας. Το Rocky Raccoon δεν είναι καινούριο κατάστημα, αφού έχει διανύσει μια δεκατετράχρονη διαδρομή ως μπαρ και καφετερία στην πόλη της Πελοποννήσου. Τα τελευταία δύο χρόνια, όμως, ασχολείται με τους υπολογιστές για να ακολουθήσει την τεχνολογική εξέλιξη. Ο πολύ λειτουργικός και φιλικός χώρος του καταστήματος προσφέρεται για ξεχωριστή διασκέδαση, δίνοντας παράλληλα την ευκαιρία σε όσους το επιθυμούν για ενημέρωση και επικοινωνία αλλά και για "ομηρικές" μάχες στα αγαπημένα σας παιχνίδια.



Στο κατάστημα η χρήση των υπολογιστών συνδυάζεται θαυμάσια με τη λειτουργία του bar, αλλά και τα επιτραπέζια παιχνίδια. Οι επτά υπολογιστές του είναι συνδεδεμένοι με το Internet 24 ώρες το εικοσιτετράωρο, κάτι που σημαίνει ότι η πρόσβαση είναι άμεση και πλήρης κατά τη διάρκεια της λειτουργίας του καταστήματος. Εκτός από τις περιηγήσεις σας στο Δίκτυο, το Rocky Raccon σας δίνει την ευκαιρία να παίξετε και multplayer παιχνίδια, όπως το DOOM, το Duke, το Heretic, αλλά και on-line τάβλι για τους... ρομαντικούς, που συγκεντρώνουν τις περισσότερες προτιμήσεις.

ROCKY RACCOON

Διεύθυνση: Γεροκωστόπουλου 56 & Ηφαίστου, Πάτρα
Τηλέφωνο: (061) 223 398
URL: www.westnet.gr/raccoon
E-mail address: raccoon@westnet.gr ,georgia66@mailcity.com

ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

Από τις 9 το πρωί μέχρι τις 3 το βράδυ

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ Η χρήση του υπολογιστή κοστίζει 1500 δρχ. την ώρα.

ΔΕΙΤΕ ΑΚΟΜΗ...

INTERNET CAFE
Βελισσαρίου 11,
Ξάνθη
Τηλέφωνο: (0541) 27201, 77479, 62950

INTERNET CAFE
Κούζη Γεωργούλη 23,
Μύκονος
Τηλέφωνο: (0289) 22992

INTERNET CLUB CAFE
25ης Μαρτίου 21, Κιλκίς
Τηλέφωνο: (0341) 27707

CAFE ΚΛΙΚ
Κύπρου 1, Καλυθιές Ρόδου
Τηλέφωνο: (0241) 86756

MUSEUM INTERNET CAFE
Πατησίων 46, Μουσείο
Τηλέφωνο: 8833418

DELMARE INTERNET CAFE
Μ. Αλεξάνδρου 4α, Κως
Τηλέφωνο: (0242) 24244
URL: http://www.cybercafe.gr/

PLANET CAFE
Σ. Σούτσου 20,
Λάρισα
Τηλέφωνο: (041) 252300
URL: http://www.planet-cafe.com/

INTERNET CAFE
Χ. Τρικούπη 141,
Ν. Κηφισιά
Τηλέφωνο: 6296171

NET CAFE
Αγ. Σπυρίδωνος 10, Τριανδρία
Θεσσαλονίκης
Τηλέφωνο: (031) 943939
URL: http://www.netcafe.gr/

ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ INTERNET

12 ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ

6 ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ

3 ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ



ΜΑΖΙ ΔΩΡΟ BBS

ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:

- Το Power CD-ROM με όλες τις ρυθμίσεις και αυτόματη εγκατάσταση των απαραίτητων εφαρμογών (E-mail, WWW, Newsgroups, FTP κ.λπ.). Παρέχει: Internet Explorer 4.0 και τα δημοφιλέστερα προγράμματα για το Internet, WIN 3.11 & 95.
- Αυτόματη εγγραφή και σύνδεση στο Internet μέσω του δικτύου της CompuLink και πλήρες manual χρήσης.

- ✓ Ταχύτατη πρόσβαση (Dynamic PPP)
- ✓ 18ωρη τεχνική υποστήριξη
- ✓ 24ωρη πρόσβαση με αστική τηλεφωνική χρέωση

ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ INTERNET!

Το Power Pack είναι τόσο εύχρηστο που σας συνδέει με μοναδική ευκολία, μέσα σε λίγα λεπτά.
Σας προσφέρει όλα τα απαραίτητα προγράμματα σε CD-ROM, τα εγκαθιστά αυτόματα και σας δίνει οδηγίες βήμα-βήμα.
Με λίγα λόγια, το Power Pack σάς παρέχει όλες τις δυνατότητες για να απολαύσετε μία συναρπαστική και ιδιαίτερα φιλική σύνδεση με τον κυβερνοχώρο.

Δεν έχετε παρά να διαλέξετε το χρώμα συνδρομής που σας ταιριάζει: κόκκινο για τη 12μηνη, γαλάζιο για την 6μηνη, πράσινο για την 3μηνη.

Μαζί τους ΔΩΡΕΑΝ η πρόσβαση στην BBS της CompuLink!

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ: 9249761-8, υπεύθυνος κ. Παλάντζας

COMPULINK NETWORK

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNISHOP (Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801487).
ΣΗΜΕΙΑ ΠΩΛΗΣΗΣ: KIDNET (Σχολείου 2, Αγ. Παρασκευή), AM COMPUTERS (Γρ. Κυδωνιών 23, Αιγάλεω), DCS (Μιλτιάδου 2, Αιγάλεω), ONE WAY (Κασσαβέτη 9, Κηφισιά), COMPUTER SUPPORT (Τζωρτζ 20-22, Αθήνα), NEW CREATION (Στουρνάρη 27 Γ, Αθήνα), COMPUTER LAND (Αγ. Γιανούρη 9, Κερατσίνι), UNICA (Μεσογείων 206, Χολαργός), COSMOS COMPUTERS (Στουρνάρη 21, Αθήνα), COPY SERVICE (Κολοκοτρώνη 101, Πειραιάς). ASTRA ELECTRONICS (Τατοΐου 122, Ν. Ερυθραία), INTRASEC HELLAS (Νικολάου Πλαστήρα 87, Αιγάλεω), SMM (Λεωφ. Βουλιαγμένης 401), FILE 64 (Ηρώων Πολυτεχνείου 64, Ζωγράφου), SYSTEMS TECHNOLOGY (Βίαντος 16, Νέα Σμύρνη), COMPUTER POWER (Αμαλιάδος 8, Αμπελόκηποι), BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (Βασ. Παύλου 102-104, Βούλα), WING COMPUTERS (Σολωμού 24, Εξάρχεια), INFOWORLD (Βεΐκου 62-64, Γαλάτσι, Μετσόβου 26, Εξάρχεια), AVIA COMPUTER CENTER (Αλέκου Παναγούλη 37, Νέα Ιωνία), INTERGRADE (Εθνάρχου Μακαρίου 29-31, Δάφνη), PENTA SYSTEMS (Τσαμαδού 67, Πειραιάς), DATA FIRST (Δεληγιώργη 120, Πειραιάς), MICRO ADVICE (Αιμ. Βεάκη 23, Περιστέρι), PC CENTER (Αιμ. Βεάκη 49, Περιστέρι), MICROPOLIS (Στουρνάρη 49, Εξάρχεια)

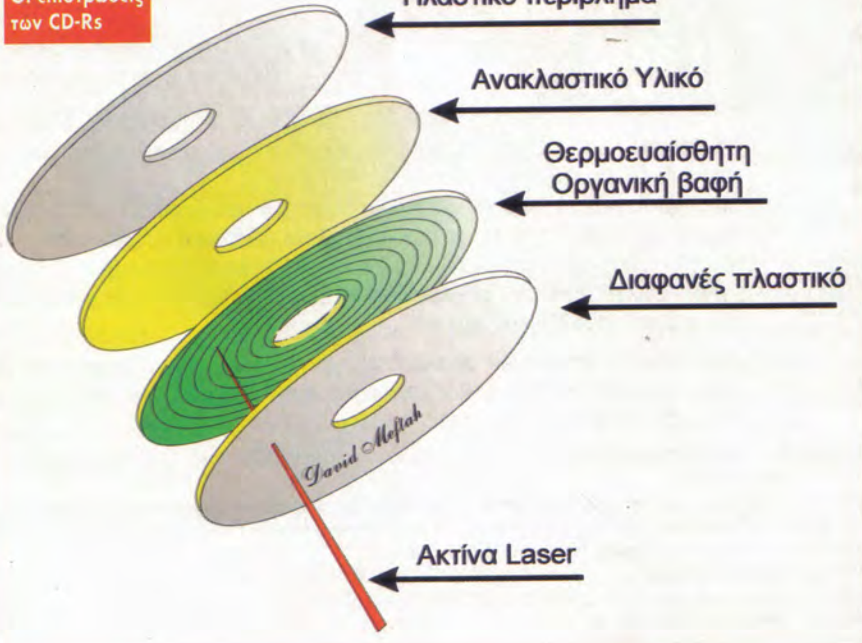
Από το CD-ROM στο DVD-ROM

Μια αναδρομή στην εξέλιξη των ασημένιων φίλων μας

Το 1980 δύο εταιρίες-κολοσσοί, η Philips και η Sony, η πρώτη ασύγκριτη στην έρευνα, η δεύτερη άπιαστη στην τεχνολογία κατασκευής ηλεκτρονικών, ενώνουν τις δυνάμεις τους και δημιουργούν τα πρότυπα του ψηφιακού ήχου. Παράλληλα παρουσιάζουν για πρώτη φορά το μέσο όπου μπορεί να αποθηκευτεί η ψηφιακή μουσική, ένα λεπτό ασημένιο δισκάκι που ονομάστηκε Compact Disk (CD). Μέσα σε λιγότερο από μία δεκαετία αυτό το δισκάκι έγινε το κατεξοχήν μέσο αποθήκευσης ψηφιακών δεδομένων κάθε μορφής και τύπου. Μουσική, εφαρμογές και προγράμματα, βάσεις δεδομένων, ταινίες (CD-I), ψηφιακές φωτογραφίες (Kodak Photo CD), προγράμματα multimedia και games, όλα πλέον είναι αποθηκευμένα σε αυτά τα ασημένια ή χρυσά δισκάκια.

Του David S. Meftah
davidm@compulink.gr

Οι επιστρώσεις των CD-Rs

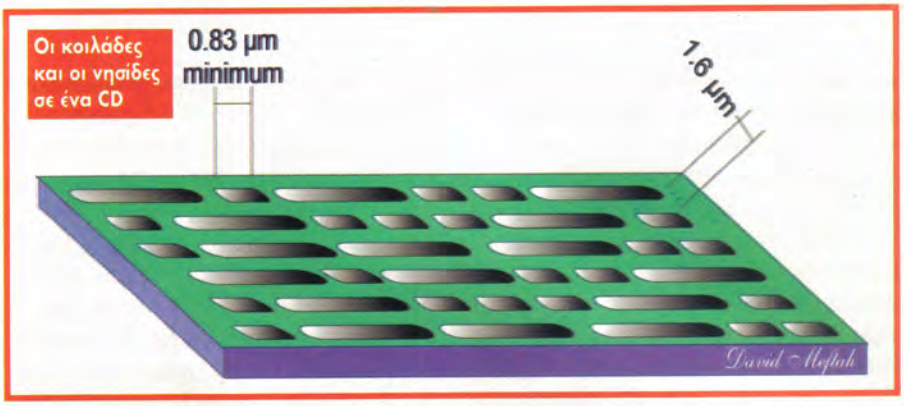


Η εγγραφή και η ανάγνωση των ψηφιακών δεδομένων σε ένα CD ακολουθεί μια διαδικασία, προϊόν έρευνας πολλών ετών. Τα δισκάκια που κυκλοφορούν μέχρι σήμερα, είτε πρόκειται για CD Audio είτε για CD-ROMs, έχουν όμοιες διαστάσεις ακολουθώντας την παράδοση που δημιούργησε το πρώτο CD. Εξαίρεση αποτελεί το Video Disk που έχει διαστάσεις δίσκου βινιλίου. Κάθε δισκάκι έχει διάμετρο 12cm και πάχος 1.2mm. Πάνω στο δίσκο υπάρχουν κοιλάδες (pits) και νησίδες (lands). Οταν η ακτίνα laser βρίσκεται πάνω σε μία νησίδα, ο μηχανισμός ανάγνωσης επιστρέφει το ψηφίο 1, ενώ όταν η ακτίνα laser βρίσκεται πάνω σε μία κοιλάδα, ο μηχανισμός επιστρέφει το ψηφίο 0. Οταν το δισκάκι είναι βιομηχανικής παραγωγής, όπως τα CD Audio ή τα CDs των games, τότε ακολουθείται για τη δημιουργία του μία διαδικασία που απαιτεί την κατασκευή μίας πρότυπης μήτρας (Glass Master), από την οποία παράγονται τα δισκάκια που θα κυκλοφορήσουν στην αγορά. Εχουμε δηλαδή τη μέθοδο αναπαραγωγής μέσω πρέσας (πρεσαριστά CDs). Οι κοιλάδες και οι νησίδες πρεσάρονται σε ένα πλαστικό υλικό, παρόμοιο με αυτό που χρησιμοποιείται στους φακούς επαφής, και από επάνω τοποθετείται μια ανακλαστική επιφάνεια. Η ακολουθία νησίδων και κοιλάδων σχηματίζει μια σπείρα από το κέντρο του δίσκου προς την περιφέρεια.

Η μηχανή ανάγνωσης αποτελείται από μια δίοδο laser που εκπέμπει υπέρυθρη ακτίνα πάνω στην επιφάνεια του δίσκου. Η ακτίνα laser αντανακλάται στο ανακλαστικό υλικό και ανιχνεύεται από έναν φακό

που βρίσκεται επίσης πάνω στην κεφαλή ανάγνωσης. Επειδή οι νησίδες ανακλούν τη δέσμη ενώ οι κοιλάδες τη διασκορπίζουν, δημιουργείται μια ακολουθία ασθενών και ισχυρών ανακλάσεων, η οποία οδηγείται σε μια ειδική διάταξη που μετατρέπει τις διακυμάνσεις του φωτός σε ανάλογη τάση. Το ψηφιακό σήμα που προκύπτει μπορεί στη συνέχεια να μετατραπεί σε αναλογικό μέσω ηλεκτρονικού κυκλώματος DAC (Digital to Analog Converter) ή και να χρησιμοποιηθεί ως έχει (CD-ROM). Η χωρητικότητα ενός CD εξαρτάται κυρίως από την πυκνότητα εγγραφής της πληροφορίας - λέγοντας πυκνότητα, αναφερόμαστε στο μέγεθος και τις αποστάσεις μεταξύ των κοιλάδων και των νησίδων και στις αποστάσεις μεταξύ διαδοχικών σπειρών.

Το πόσο μεγάλη πυκνότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί εξαρτάται κυρίως από τη διακριτικότητα της ακτίνας laser που χρησιμοποιείται. Η διακριτικότητα είναι μέγεθος αντιστρόφως ανάλογο του μήκους κύματος. Στα συνήθη CDs χρησιμοποιείται υπέρυθρη ακτίνα με μήκος κύματος 780 nm. Το ιδανικό είναι να χρησιμοποιηθεί μπλε ακτίνα laser που έχει πολύ μικρότερο μήκος κύματος.



CD-ROM (COMPACT DISK-READ ONLY MEMORY)

Το CD-ROM είναι το μέσο αποθήκευσης πολλαπλών ειδών ψηφιακής πληροφορίας και έχει χωρητικότητα μέχρι και 640 Mbytes. Το πρότυπό του βρίσκεται στο κίτρινο βιβλίο (Yellow Book) και ανακοινώθηκε για πρώτη φορά το 1985 από τη Philips και τη Sony. Το πρότυπο χωρίζεται σε δύο μέρη, το πρώτο από τα οποία ονομάζεται Mode 1 και αναφέρεται σε δεδομένα υπολογιστή, ενώ το δεύτερο Mode 2 και αναφέρεται σε συμπιεσμένο ήχο, εικόνα και video. Το CD-ROM εξαρτάται άμεσα από την υπολογιστική πλατφόρμα. Διαφορετικές μορφές του χρησιμοποιούνται περισσότερο σε συστήματα Macintosh παρά σε MS-Windows 95 ή MS-DOS. Για τα Windows 95 και το MS-DOS ακολουθείται η λογική δομή αποθήκευσης των αρχείων (directory format) σύμφωνα με το ISO 9660. Τα CDs που προορίζονται για τους υπολογιστές της Apple ακολουθούν το πρότυπο HFS (Hierarchical File System).

CD-R (COMPACT DISK RECORDABLE)

Οι προδιαγραφές του CD-R είναι γνωστές ως Orange Book και χωρίζονται σε δύο μέρη: το Μέρος I καλύπτει τα CD-MO (CD Magneto Optic), ενώ το Μέρος II τα CD-WO (CD-Write Once). Καθορίζεται επιπλέον ένα υβριδικό είδος CD-WO, παράδειγμα του οποίου αποτελεί το Photo CD της Kodak. Ενας υβριδικός δίσκος αποτελείται από μια προεγγεγραμμένη και μία προς εγγραφή περιοχή. Στην προεγγεγραμμένη περιοχή υπάρχει πληροφορία που τοποθετείται κατά την κατασκευή του δίσκου, γραμμένη σύμφωνα με κάποια από τα Red, Yellow ή Green Books. Στην άδεια περιοχή μπορεί να προστεθεί πληροφορία σε μία ή περισσότερες sessions. Μόνο η πρώτη από αυτές μπορεί να διαβαστεί από τα υπάρχοντα CD players, ενώ επιπρόσθετο λογισμικό χρειάζεται για τις υπόλοιπες sessions. Πολλές εταιρίες έχουν παρουσιάσει συσκευές CD-R. Συνήθως, τα μηχανήματα αυτά γράφουν έναν δίσκο κάθε φορά. Τα κενά CD-Rs είναι διαφορετικά από τα CD-ROMs βιομηχανικής κατασκευής. Η μεταλλική επιφάνεια όπου γράφεται η πληροφορία είναι από χρυσό και όχι από αλουμίνιο. Είναι φυσικό λοιπόν να μην πρεσάρονται όπως τα βιομηχανοποιημένα CD-ROMs. Εδώ ισχύει μία άλλη τεχνική πολύ πιο απλή και αρκετά έξυπνη: Η επιφάνεια στην οποία θα εγγραφούν τα δεδομένα έχει ένα σπειροειδές αυλάκι που δημιουργείται από το αρνητικό της το οποίο προϋπάρχει στο καλούπι κατασκευής της. Η επιφάνεια επιστρώνεται αρχικά με μία φωτοευαίσθητη οργανική βαφή πράσινη ή χρυσή και στη συνέχεια με ανακλαστικό υλικό χρυσό ή ασημένιο. Τέλος, προστίθεται ειδικό προστατευτικό υλικό πλέον του διάφανου πλαστικού, που καλύπτει και προστατεύει όλο το δίσκο. Αυτά τα πολλαπλά στρώματα δίνουν τη διαφορετική εξωτερική όψη στα CD-Rs. Η εγγραφή επιτυγχάνεται όταν η ακτίνα laser καίει τη φωτοευαίσθητη επιφάνεια, με αποτέλεσμα το ανακλαστικό υλικό να μην έχει στα καμένα σημεία την ίδια ανακλαστική δυνατότητα. Αυτά τα καμένα σημεία προσομοιώνουν τις κοιλάδες που προαναφέραμε και αντιστοιχούν στο ψηφίο 0, ενώ τα άκαυτα στο ψηφίο 1.

PHOTO CD

Το Photo CD είναι μια τεχνολογία που αναπτύχθηκε από την Kodak. Στόχος της είναι η αποθήκευση εικόνων, οι οποίες προέρχονται από σκανάρισμα φιλμ των 35mm, ακολουθεί δε το Mode 2 των προδιαγραφών του Orange Book που

SESSIONS

Ο όρος "session" χρησιμοποιείται συχνά στις εγγραφές CDs, η δε καλύτερη απόδοση του όρου στα ελληνικά είναι "περίοδος". Σύμφωνα με τις περιγραφές του κόκκινου βιβλίου, ένα CD μπορεί να έχει μέχρι και 99 tracks. Κάθε εγγραφή σε ένα δισκάκι ονομάζεται session και περιέχει τα δικά της tracks (τουλάχιστον ένα). Μπορεί ένα δισκάκι να έχει ονομαστική χωρητικότητα 640 Mbytes αλλά κάθε περίοδος (session), εκτός από το τμήμα των δεδομένων, καταναλώνει αρκετά μεγάλο χώρο για header information, οι οποίες χωρίζονται στις περιοχές Lead-in και Lead-out. Σε ένα CD με μόνο μία session η περιοχή header information καταναλώνει περίπου 23 Mbytes για αυτές τις πληροφορίες, ενώ σε περίπτωση περισσότερων sessions η πρώτη θα χρειαστεί 23 Mbytes, ενώ καθεμία από τις υπόλοιπες περίπου 14 Mbytes. Ετσι, σε ένα CD με 6 sessions χάνεται χώρος περίπου 74 Mbytes.

αναφέρεται σε υβριδικούς δίσκους. Η εγγραφή μπορεί να γίνει σε διαφορετικές sessions. Το πρώτο από αυτά μπορεί να διαβαστεί από έναν κοινό οδηγό CD-ROM XA συνδεδεμένο σε υπολογιστή και με χρήση λογισμικού που γνωρίζει τη δομή των εικόνων του Photo CD. Επιπλέον, οι εικόνες μπορούν να αναπαραχθούν στην τηλεόραση, με χρήση μιας συσκευής Photo CD ή CD-I της Philips. Με αυτόν το τρόπο μπορούν να διαβαστούν και οι υπόλοιπες sessions, αρκεί η συσκευή να υποστηρίζει αυτήν τη λειτουργία.

CD-I (COMPACT DISK INTERACTIVE)

Το πρότυπο CD-ROM και το ISO 9660 καθορίζουν ένα ιεραρχικό σύστημα αρχείων (file system) για τους δίσκους. Δεν αναφέρουν όμως τίποτα για το περιεχόμενο αυτών των αρχείων, το είδος δηλαδή της πληροφορίας που είναι αποθηκευμένη. Το CD-I συμπληρώνει τα δύο αυτά πρότυπα, περιγράφοντας πλήρως τον τρόπο αποθήκευσης της πληροφορίας. Στις προδιαγραφές περιγράφεται και η συσκευή που θα χρησιμοποιηθεί στο διάβασμα αυτών των δίσκων καθώς και το λογισμικό που χρειάζεται για την ανάγνωση και παρουσίαση της πληροφορίας και την αλληλεπίδραση με αυτή. Ουσιαστικά δεν πρόκειται για ένα απλό πρότυπο αποθήκευσης, αλλά για μια ολοκληρωμένη πλατφόρμα παρουσίασης εφαρμογών πολυμέσων. Αν και ο μεγαλύτερος αριθμός κατασκευαστών οδηγών CD-ROMs υποστηρίζουν στα τεχνικά χαρακτηριστικά των προϊόντων τους πως οι οδηγοί τους είναι σε θέση να αναγνώσουν απευθείας δίσκους CD-I, κάτι τέτοιο είναι αναληθές. Δισκάκια που προορίζονται για συσκευές CD-I δεν υποστηρίζονται από CD-ROM drives χωρίς τη χρήση ειδικής κάρτας αποσυμπίεσης MPEG, ώστε να έχουμε σωστά αποτελέσματα κατά την προβολή του video στην οθόνη του υπολογιστή μας. Μάλιστα, το σύνηθες είναι η κάρτα αυτή να μη συμπεριλαμβάνεται στη συσκευασία, αλλά να πωλείται ως ξεχωριστό αξεσουάρ. Ενώ δε τα PCs με τους ισχυρούς πλέον επεξεργαστές και επιταχυντές γραφικών πετυχαίνουν την αποσυμπίεση μέσω software χωρίς την προσθήκη ειδικής κάρτας, οι συσκευές CD-I "επιμένουν" στη χρήση της για να προβάλουν κινούμενες εικόνες MPEG.

CD-ROM XA (CD-ROM EXTENDED ARCHITECTURE)

Παρουσιάστηκε το 1986 και υποστηρίχτηκε από τη Philips, τη Sony και τη Microsoft. Υποστηρίζει ταυτόχρονα κείμενα, εικόνα και ήχο συνδυασμένο με video όχι πλήρους οθόνης και με ρυθμό ανανέωσης 15 fps. Το 1991 το πρότυπο Yellow Book επεκτάθηκε ώστε να περιέχει και το CD-ROM XA. Τα δεδομένα που ακολουθούν το μέρος Mode 2 μπορούν να συνδυαστούν με συμπιεσμένο ήχο κατά το ίδιο πρότυπο. Ο διαχωρισμός τους απαιτεί ειδικό υλικό. Μετά το διαχωρισμό, ο ήχος αποσυμπιέζεται και αναπαράγεται κατευθείαν μέσω της ηχητικής εξόδου του οδηγού, ενώ τα δεδομένα στέλνονται στον υπολογιστή για περαιτέρω επεξεργασία. Θα μπορούσαμε να περιγράψουμε το CD-ROM XA ως μια πιο ανοιχτή μορφή CD-I, με την έννοια ότι δεν απαιτεί ειδική συσκευή αλλά έναν γενικής χρήσης υπολογιστή πολυμέσων. Ομοιότητα με το CD-I υπάρχει και στη μέθοδο συμπίεσης και αποθήκευσης του ήχου.

CD-RW

Τα επανεγγράψιμα CDs (CD-RW) κυκλοφορούν σχετικά μικρό χρονικό διάστημα στην αγορά, κάνοντας το όνειρο πραγματικότητα. Η μέθοδος εγγραφής θυμίζει λίγο αυτήν των CD-Rs. Και εδώ έχουμε πολλαπλές στρώσεις αλλά η κυριότερη είναι αυτή πάνω στην οποία γίνεται η εγγραφή. Πλέον η επιφάνεια είναι κατασκευασμένη από θερμοευαίσθητο υλικό και δεν καίγεται όταν η δέσμη laser πέσει επάνω της, αλλά με τη θερμοκρασία αλλοιώνεται προσωρινά η κρυσταλλική δομή της, με αποτέλεσμα να διαχέεται το φως. Αυτή η διάχυση μεταφράζεται σε ανάκλαση φωτός μικρότερης ισχύος και αναγκάζει το μηχανισμό ανάγνωσης να επιστρέψει το ψηφίο 0, ενώ όπου η ανάκλαση είναι ισχυρή, έχουμε επιστροφή του ψηφίου 1. Οταν όμως θέλουμε να διαγράψουμε τα δεδομένα από το δίσκο, παράγεται μία δέσμη laser διαφορετικής ισχύος, κάτι που σημαίνει διαφορετική θερμοκρασία. Αυτή η διαφορά θερμοκρασίας επαναφέρει την κρυσταλλική δομή της θερμοευαίσθητης επιφάνειας στην αρχική της κατάσταση, οπότε ο δίσκος είναι έτοιμος να δεχτεί νέα δεδομένα. Με τις μονάδες εγγραφής CD-RW μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τόσο CD-R όσο και CD-RW.

DVD-ROM

Αναφέραμε στην αρχή ότι το 1980 η Philips και η Sony έδωσαν υπόσταση στην ουτοπική μέχρι εκείνη τη στιγμή έννοια "ψηφιακός ήχος". Σε λιγότερο από μία δεκαετία έρχεται μία νέα μορφή αποθηκευτικού μέσου, το DVD, που στοχεύει, ούτε λίγο ούτε πολύ, στο να παραγκωνίσει τα CD-ROMs. Αρχικά το όνομά του θεωρήθηκε πως προέρχεται από τις λέξεις Digital Video Disk (δίσκος ψηφιακού video), ενώ κατά άλλους επρόκειτο για τα αρχικά των λέξεων Digital Versatile Disks (ευμετάβλητος ψηφιακός δίσκος). Σήμερα, έχοντας τα δικά του πρότυπα (standards) κατασκευής, εγγραφής και ανάγνωσης τα οποία είναι καταγεγραμμένα στο μπλε βιβλίο (Blue Book), ανακοινώθηκε επίσημα πως τα αρχικά αυτά δεν σημαίνουν κάτι το συγκεκριμένο. Πολλοί πιστεύουν πως το DVD δεν θα παίξει μόνο το ρόλο του CD-ROM killer, όπως έχει γραφτεί κατά καιρούς, αλλά συγχρόνως θα καταστεί και ένας VCR (Video Cassette Recorder) killer.

Τομή ενός CD-R



ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ DVD-ROM

Τα κυριότερα χαρακτηριστικά του DVD είναι η μεγάλη χωρητικότητα, η συμβατότητα και η ευελιξία. Ετσι, τα πρώτα DVDs που εμφανίστηκαν είχαν χωρητικότητα 4,7 Gbytes. Τέλος, λοιπόν, στα πακέτα που περιλάμβαναν πολλά CD-ROMs, αφού ένα DVD με χωρητικότητα 4,7 Gbytes ισούται με περίπου 7 CD-ROMs. Παραδείγματος χάριν, ένα παιχνίδι όπως το Phantasmagoria, στο πακέτο του οποίου περιλαμβάνονται 7 CD-ROMs, μπορεί πλέον να χωρέσει σε ένα απλό DVD. Με τόσο μεγάλη χωρητικότητα αλλάζουν πια άρδην τα δεδομένα παραγωγής multimedia εφαρμογών, αφού αρκεί να σκεφτεί κανείς ότι σε αυτό το δισκάκι μπορεί να αποθηκευτεί video δύο ωρών, εξαιρετικής ποιότητας, ενώ παράλληλα θα υπάρχουν tracks δεδομένων και στερεοφωνικού ή πολυκάναλου ήχου. Με δεδομένο το ότι ο τρόπος εγγραφής πάνω σε ένα DVD-ROM, είτε πρόκειται για digital video είτε για DATA, είναι όμοιος και αποτελεί standard, μπορούμε να βλέπουμε μία ταινία όχι μόνο σε κάποια οικιακή DVD συσκευή αλλά και στην οθόνη του υπολογιστή μας με τη χρήση ενός DVD drive. Τέλος, τα DVD drives είναι συμβατά με την τεχνολογία του CD-ROM που σημαίνει πως σε ένα DVD drive μπορούμε να "παίξουμε" και τα CD-ROMs μας.

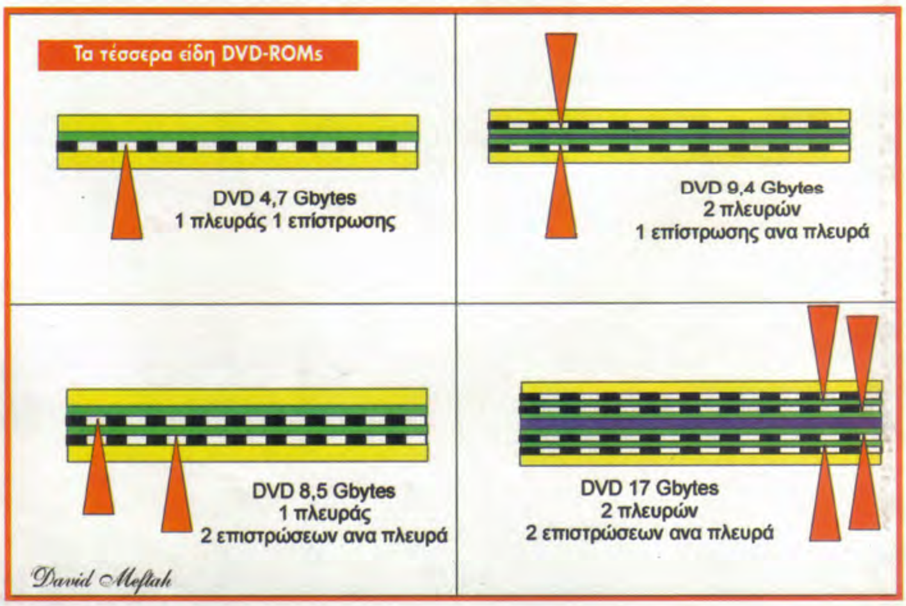
DVDs: ΟΙ ΦΙΛΟΙ ΚΑΙ ΕΧΘΡΟΙ

Αυτές που βιάζονται να καθιερωθούν στο χώρο των DVD-ROMs δεν είναι τόσο οι κατασκευάστριες εταιρίες όσο οι εταιρίες παραγωγής ταινιών του Χόλιγουντ που προορίζουν τις εν λόγω συσκευές για την παρακολούθηση ταινιών στο σπίτι. Μήπως επίκειται ο θάνατος των κλασικών συσκευών VCR; Ισως. Στην αρχή θα υπάρχουν και οι δύο συσκευές, αφού το DVD-RAM (συσκευή εγγραφής DVD) δεν έχει κυκλοφορήσει και βρίσκεται στο στάδιο της έρευνας. Παράλληλα όμως οι ίδιες οι εταιρίες που υμνούν το DVD προσπάθησαν να σταματήσουν την εξέλιξή του εξαιτίας της ανησυχίας για την επικείμενη πειρατεία. Ας μην ξεχνάμε πως ένα αντίγραφο ψηφιακής πηγής δεν παρουσιάζει απολύτως καμία διαφορά και αλλοίωση σε σχέση με το πρωτότυπο. Η τεχνολογία, όμως, για άλλη μία φορά νίκησε και το εμπόδιο ξεπεράστηκε όταν οι εταιρίες συμφώνησαν στη χρήση συστήματος ασφάλειας (είδος κρυπτογράφησης) που θα εμποδίζει, όπως πιστεύουν, την αντιγραφή.

Το DVD "πέρασε από σαράντα κύματα" μέχρι να φθάσει στην τελική μορφή του. Οι εταιρίες που ασχολήθηκαν με τη σχεδίασή του χωρίστηκαν σε δύο στρατόπεδα, το καθένα από τα οποία απαρτιζόταν από δικές του συμμαχίες που με τη σειρά τους είχαν τις δικές τους προτάσεις για τις προδιαγραφές του DVD-ROM. Από τη μια πλευρά ήταν το σχέδιο SD (Super Density - Υπερ-πυκνότητα) από επτά εταιρίες με επικεφαλής την Toshiba. Από την άλλη βρισκόταν το MMCD (MultiMedia CD) των Philips και Sony. Ευτυχώς για εμάς οι "αντίπαλοι", αναλογιζόμενοι το πρόβλημα που αντιμετώπισαν οι ίδιοι αλλά και η αγορά σε όλο τον κόσμο με τη μεταξύ τους διαμάχη για τα VHS και BETA στις αρχές τις προηγούμενης δεκαετίας, "συνθηκολόγησαν" και αποφάσισαν πως το DVD θα είναι ένα και θα έχει κοινές προδιαγραφές κατασκευής και λειτουργίας. Ετσι, το νέο αυτό αποθηκευτικό μέσο έχει τέσσερις παραλλαγές, μεταξύ των οποίων η μόνη ουσιαστική διαφορά εντοπίζεται στη χωρητικότητα. Υπάρχουν λοιπόν DVD-ROMs από 4,7 Gbytes μέχρι και 17 Gbytes.

Πώς μπορούν όμως να χωρέσουν τόσο πολλά δεδομένα σε έναν δίσκο μεγέθους CD; Η λύση είναι το laser. Επειδή το DVD-ROM drive χρησιμοποιεί laser μικρότερου μήκους κύματος από τον συνηθισμένο οδηγό CD-ROM, μπορεί να διαβάσει μικρότερες "κοιλάδες" δεδομένων στο σπειροειδές track, του οποίου οι περιελίξεις είναι πιο κοντά η μία στην άλλη απ' ό,τι σε ένα CD-ROM. Εκτός αυτού, το στρώμα των δεδομένων έχει το μισό πάχος από αυτό του συμβατικού CD, επιτρέποντας έτσι στους κατασκευαστές να συνδυάσουν δύο στρώματα δεδομένων πάνω σε έναν δίσκο διπλής όψης, ο οποίος έχει το ίδιο πάχος με αυτό ενός CD (1,2 mm). Αυτή η σχεδίαση παρέχει χωρητικότητα 9,4 Gbytes, ωστόσο πρέπει να γυρίσει ο δίσκος από την άλλη πλευρά για να έχουμε πρόσβαση στα δεδομένα που είναι αποθηκευμένα εκεί. Παρ' όλο που αποτελεί τμήμα της προδιαγραφής, αυτό το format μάλλον δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί πολύ σύντομα, γιατί οι σχεδιαστές βρήκαν έναν τρόπο να φορτώνουν ακόμη περισσότερα δεδομένα στη μία πλευρά του DVD. Χρησιμοποιώντας ένα ημιδιαφανές επίστρωμα χρυσού πάνω από το αντανακλαστικό, ασημένιο στρώμα, το DVD μπορεί να αποθηκεύσει δύο επίπεδα δεδομένων στην ίδια πλευρά. Επίσης με μια ακτίνα χαμηλότερης ισχύος, το laser μπορεί να διαβάσει τα δεδομένα στο χρυσό επίστρωμα, ενώ με αύξηση της ισχύος μπορεί να έχει πρόσβαση στο ασημένιο στρώμα. Αυτή η μέθοδος καταλήγει να παρέχει χωρητικότητα λίγο μικρότερη από το διπλάσιο του μονού στρώματος, δηλαδή 8,5 Gbytes ανά πλευρά. Τέλος, είναι δυνατός ο συνδυασμός δύο επιφανειών με διπλή επίστρωση σε ένα DVD δύο πλευρών, οπότε η χωρητικότητα φθάνει τα 17 Gbytes, τα οποία επαρκούν για μια ταινία διάρκειας 8 ωρών.

PC



LIGHTWAVE 3D
Πετάξτε σε νέους κόσμους

Το Lightwave 3D έγινε γνωστό κυρίως από τις τηλεοπτικές και κινηματογραφικές παραγωγές στις οποίες χρησιμοποιήθηκε. Ας δούμε πώς μπορούμε να στήσουμε μια δική μας διαστημική σκηνή, ξεκινώντας από τη δημιουργία ενός απλού σκάφους.

Του Κώστα Καρπούζη
kkarpou@softlab.ece.ntua.gr

Τα περισσότερα πακέτα σχεδίασης και απόδοσης σε τρεις διαστάσεις έχουν συγκεκριμένα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα όσον αφορά στις δυνατότητες και τις ευκολίες που προσφέρουν στο χρήστη. Αλλα διαθέτουν πολύ ισχυρούς μοντελοποιητές και δίνουν την ευκαιρία στο σχεδιαστή να επεξεργάζεται και να μορφοποιεί τα αντικείμενά του σαν να έχει στα χέρια του ένα εύπλαστο υλικό και άλλα παρέχουν εντυπωσιακά εφέ εύκολα στην υλοποίηση και πολύ γρήγορα στην απόδοση. Το Lightwave 3D καταφέρνει να παίρνει άριστα και στους δύο αυτούς τομείς, αν και στην πράξη έχει μια δική του λογική την οποία πρέπει να εμπεδώσει κάποιος προτού "βουτήξει" στα βαθιά. Καθώς το πακέτο της Newtek έγινε δημοφιλές σε κο-



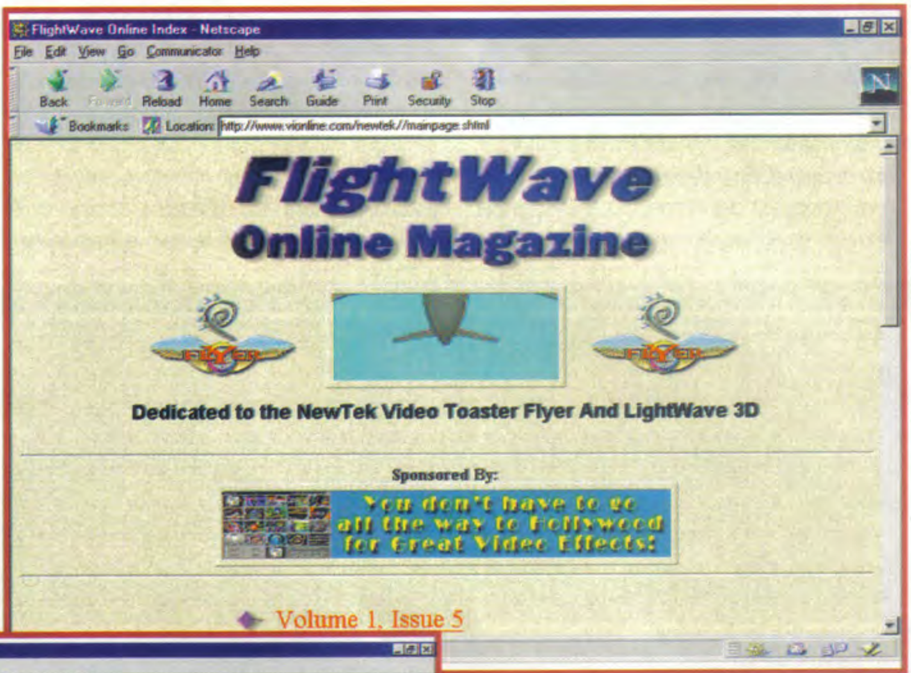


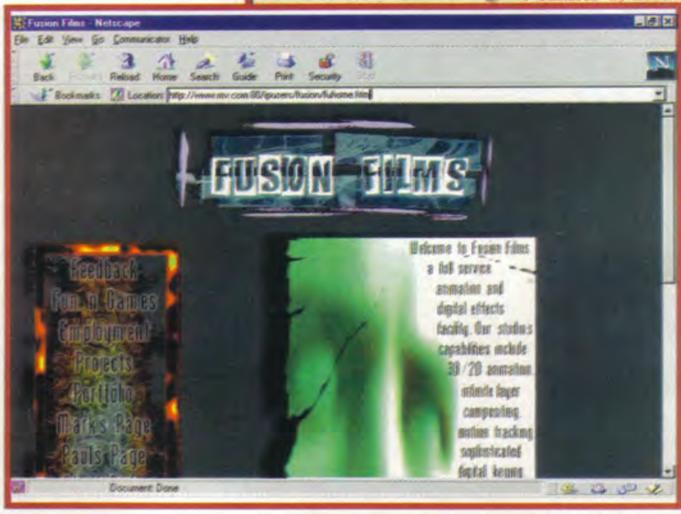
μπιουτεράδες και μη, χάρη στους πρωταγωνιστικούς - αν και πίσω από την κάμερα - ρόλους του σε τηλεοπτικές σειρές, όπως το Babylon 5 και το Seaquest, θα επιχειρήσουμε κι εμείς τη σχεδίαση μιας παρόμοιας σκηνής. Κατά την κατασκευή του σκάφους μας - το οποίο θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο σε υποβρύχιες όσο και σε διαστημικές αποστολές - θα γνωρίσουμε την ποικιλία των εργαλείων μοντελοποίησης του Lightwave 3D.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ

Ενα ξεχωριστό σημείο του Lightwave 3D είναι η δυνατότητά του να δημιουργεί, εκτός από τριγωνικές, και τετραγωνικές πλευρές, κάτι ιδιαίτερα χρήσιμο σε περιπτώσεις που θέλουμε να κατασκευάσουμε μοντέλα που να μοιάζουν με πραγματικά, φυσικά αντικείμενα (λουλούδια, ανθρώπινα μέλη κ.λπ.) - συχνά θα αναφέρουμε τέτοια αντικείμενα ως "οργανικά". Το μειονέ-

κτημα των αντικειμένων που έχουν πλευρές με περισσότερες από τρεις ακμές είναι ότι, κατά την ώρα της απόδοσης, μπορεί να κάνουν το renderer του Layout να διαμαρτυρηθεί ή ακόμα και να εμφανίσει τρύπες στην επιφάνειά τους. Αυτό συμβαίνει όταν, για παράδειγμα, σε μια τετραγωνική πλευρά οι τέσσερις κορυφές δεν βρίσκονται στο ίδιο επίπεδο - κι αυτό είναι πολύ εύκολο να συμβεί μετά την εφαρμογή αρκετών από τα εργαλεία μοντελοποίησης του Lightwave 3D. Ευτυχώς αυτό το πρόβλημα μπορεί να θεραπευτεί με τη χρήση του εργαλείου Triple της περιοχής Transform της κάρτας Surfaces. Μετά την εφαρμογή του, τα πολύγωνα του αντικειμένου ή αυτά που επιλέξαμε θα γίνουν τριγωνικά, χωρίς βέβαια να αλλάξει η εμφάνισή του (ένα τετράπλευρο μετατρέπεται σε δύο εφαπτόμενα τρίγωνα).





Οταν ένα αντικείμενο αποτελείται από τριγωνικές και τετραγωνικές πλευρές, μπορούμε να το μετατρέψουμε σε αναπαράσταση MetaNURBS. Προκειμένου να εξηγήσουμε την ευκολία που μας προσφέρει μια τέτοια αναπαράσταση, ας φανταστούμε ένα από τα οργανικά αντικείμενα στα οποία αναφερθήκαμε προηγουμένως, έστω ένα λουλούδι. Τα πέταλα ενός λουλουδιού είναι στην ουσία απλές καμπύλες επιφάνειες, οι οποίες όμως δύσκολα μπορούν να προσεγγιστούν από πολύγωνα. Ακόμα κι αν ξεκινήσουμε από ένα επίπεδο που αποτελείται από πολλά μικρά πολύγωνα, είναι πολύ δύσκολο μετακινώντας τα ένα προς ένα να πετύχουμε το επιθυμητό, ομαλό αποτέλεσμα. Πατώντας λοιπόν το πλήκτρο Tab, μετατρέπουμε την υπάρχουσα γεωμετρία μας σε MetaNURBS. Η αρχική πολυγωνική επιφάνεια τώρα μετατρέπεται σε μια ομαλή καμπύλη επιφάνεια που περιγράφεται από κάποια σημεία ελέγχου. Καθένα από αυτά τα σημεία ελέγχου επηρεάζει την περιοχή εκείνη του αντικειμένου μας που βρίσκεται πιο κοντά σε αυτό. Αυτό σημαίνει πως, μετακινώντας ένα από αυτά τα σημεία ελέγχου, δεν μετασχηματίζουμε μόνο τις γειτονικές πλευρές όπως πριν, αλλά την ευρύτερη γειτονιά του, έχοντας έτσι ένα πολύ πιο ομαλό αποτέλεσμα.

Καθώς το πακέτο της Newtek έγινε δημοφιλές σε κομπιουτεράδες και μη, χάρη στους πρωταγωνιστικούς -αν και πίσω από την κάμερα- ρόλους του σε τηλεοπτικές σειρές, όπως το Babylon 5 και το Seaquest, θα επιχειρήσουμε κι εμείς τη σχεδίαση μιας παρόμοιας σκηνής.

Ετσι, ξεκινώντας, για παράδειγμα, από μια απλή πολυγωνική σφαίρα, μπορούμε - αφού τη μετατρέψουμε σε MetaNURBS- να φτιάξουμε ένα απλό καρτουνίστικο προσωπάκι σπρώχνοντας κάποια σημεία ελέγχου για να φτιάξουμε τα μάτια και το στόμα και τραβώντας άλλα για να φτιάξουμε τη μύτη. Αυτό που πρέπει πάντα να προσέχουμε είναι πως μόνο σχήματα που αποτελούνται από τρεις ή τέσσερις πλευρές μπορούν να παρασταθούν με MetaNURBS - αυτό σημαίνει ότι κάποια αντικείμενα που αντιστοιχούν στους βασικούς τύπους του Lightwave 3D, όπως κάποιες πυραμίδες, μπορεί να μας προκαλέσουν προβλήματα, τα οποία πάντως λύνονται με το εργαλείο Triple.

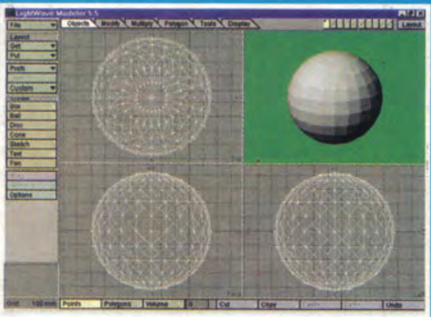
Ενα άλλο πολύ βασικό σημείο της αναπαράστασης MetaNURBS αφορά στο ότι, ενώ μπορούμε να ξεκινήσουμε από σχετικά απλά αντικείμενα και να έχουμε ως αποτέλεσμα μια πολύπλοκη καμπύλη, δεν μπορούμε μετατρέποντάς την πάλι σε πολύγωνα (κάτι που πρέπει να γίνει οπωσδήποτε πριν από τη μεταφορά στο Layout) να αναμένουμε τον ίδιο, μικρό αριθμό πολυγώνων. Για να γίνει αυτή η μετατροπή χρησιμοποιούμε το εργαλείο Freeze της κάρτας Tools. Το "πάγωμα" της επιφάνειας έχει την έννοια ότι από την καμπύλη ανα-

παράστασης των MetaNURBS με αυτό το εργαλείο παίρνουμε ένα "στιγμιότυπο", μια "φωτογραφία" του σε πολυγωνική αναπαράσταση, στο οποίο μπορούμε να ορίσουμε επιφάνειες και να το αποδώσουμε. Γενικά, πάντως, αν και τα MetaNURBS είναι αναμφισβήτητα ένα από τα πολύ θετικά στοιχεία του Lightwave 3D, χρησιμοποιώντας τα χωρίς περίσκεψη και προγραμματισμό τού τι ακριβώς θέλουμε να κάνουμε, μπορεί να φθάσουμε σε πολύ μεγάλο αριθμό πολυγώνων στα αντικείμενά μας, κάτι που θα τα κάνει πολύ "βαριά", ακόμα και για έναν ισχυρό υπολογιστή.

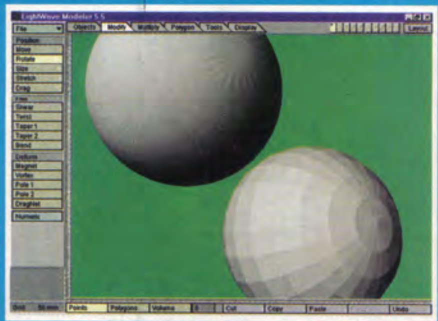
Η ΕΜΦΑΝΙΣΗ (ΔΕΝ) ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΑΝ

Αφού μεταφέρουμε τα αντικείμενά μας στο Layout, ένας εύκολος τρόπος να αλλάξουμε την εμφάνισή τους είναι να χρησιμοποιήσουμε ένα από τα procedural shaders που μας προσφέρει το Lightwave 3D.

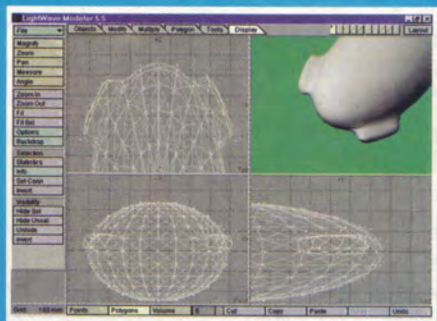
Η διαφορά αυτών των surfaces από το συνηθισμένο texture mapping εντοπίζεται στο ότι εδώ δεν καλούμαστε να τοποθετήσουμε την εικόνα που θέλουμε να



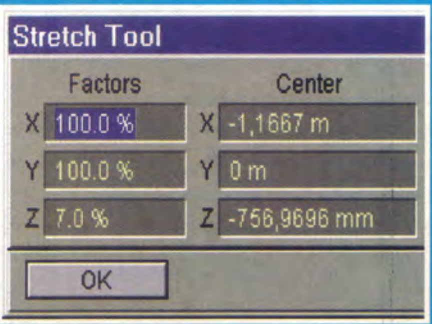
1 Αρχίζουμε κατασκευάζοντας μια απλή σφαίρα: κάρτα Objects και εργαλείο Ball. Κρατώντας πατημένο το Ctrl έχετε μια τέλεια σφαίρα.



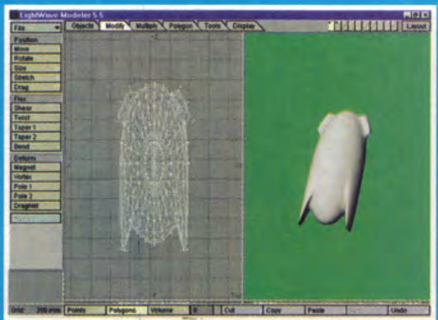
2 Πατώντας το πλήκτρο Tab έχουμε την αναπαράσταση σε MetaNURBS. Αυτό θα μας βοηθήσει πολύ κατά τη μοντελοποίηση, καθώς παράγει πολύ πιο ομαλές επιφάνειες.



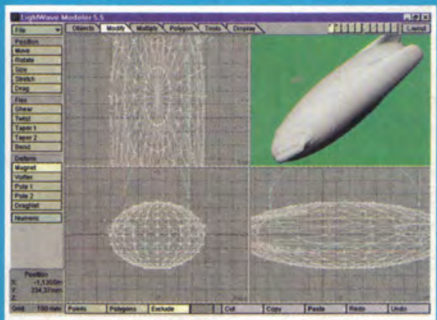
3 Με το εργαλείο Stretch κάνουμε τη σφαίρα μας να μοιάζει με αυγό. Κατόπιν επιλέγουμε μερικά πολύγωνα στην αριστερή όψη και χρησιμοποιούμε το ίδιο εργαλείο για να δημιουργήσουμε τα εμπρός φτερά (ή φώτα, αν θέλετε).



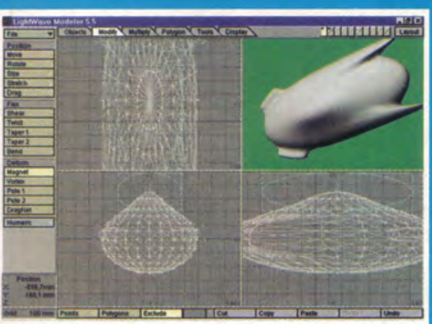
4 Το Stretch πρέπει να γίνει προς τα έξω, ενώ αν γίνει με το ποντίκι, πρέπει να κάνουμε κλικ στο κέντρο του σκάφους ώστε οι πλευρές να μετακινηθούν ομοιόμορφα-παρόμοιο αποτέλεσμα μπορεί να δώσει και το Sm Scale.



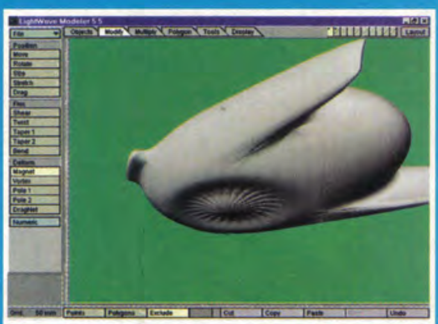
5 Για να φτιάξουμε τα πίσω φτερά, κάνουμε πάλι Stretch σε μεγαλύτερο όμως βαθμό στην άλλη άκρη του σκάφους.



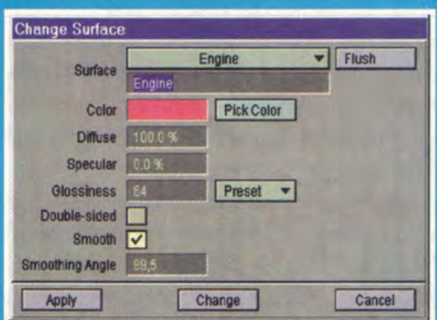
6 Με το εργαλείο Magnet θα φτιάξουμε το κάτω μέρος του σκάφους. Τοποθετούμε το σημείο εφαρμογής στο κέντρο της κάτω επιφάνειας και ορίζουμε το χώρο εφαρμογής να είναι ομοιόμορφος γύρω από αυτό το σημείο.



7 Τραβώντας την τελευταία κορυφή προς τα έξω δημιουργούμε την πρώτη κοιλότητα...



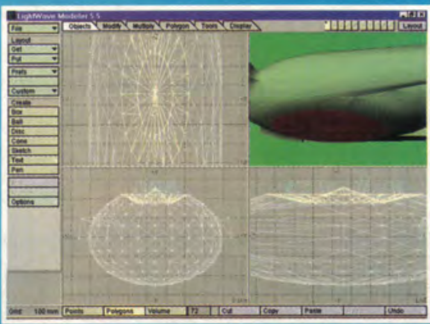
8 ...και αφού μικρύνουμε το χώρο εφαρμογής, σπρώχνουμε πάλι προς τα έξω για να δημιουργήσουμε μια κυματοειδή επιφάνεια.



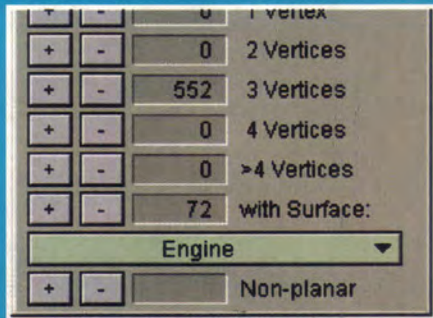
9 Σε αυτό το σημείο θα ορίσουμε το χρώμα και το είδος κάθε ξεχωριστής επιφάνειας, ώστε να προσθέσουμε υλικά στο Layout.

απεικονιστεί στο αντικείμενό μας σε κάποιο συγκεκριμένο σημείο του χώρου ή του αντικειμένου, αλλά αφήνουμε αυτό το θέμα στο ...διακριτικό χειρισμό του Layout. Το αποτέλεσμα θα είναι μια ομαλή και ομοιόμορφη απεικόνιση πάνω στο αντικείμενό μας, η οποία μάλιστα σε κάποιες περιπτώσεις θα μπορεί να αλλάζει κατά την πορεία του animation - σε επόμενα τεύχη θα δούμε πώς μπορούμε να εκμεταλλευθούμε αυτές τις ευκολίες των shaders για να πετύχουμε εύκολα ένα εντυπωσιακό αποτέλεσμα. Μέχρι τότε μια ενδιαφέρουσα πηγή στο Internet είναι το Flightwave (http://www.vionline.com/newtek/mainpage.shtml), ένα on-line περιοδικό για το Lightwave 3D, ενώ στο site της Fusion Films (http://www.mv.com:80/ipusers/fusion/fuhome.htm) μπορείτε να πάρετε μια γεύση τού τι μπορεί να πετύχει κάποιος με λίγη ή περισσότερη φαντασία...

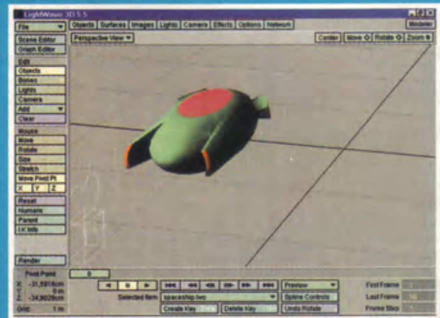
Μέχρι την επόμενη φορά, βάλτε τη δική σας φαντασία να δουλέψει και το διάστημα (του Babylon 5) δεν θα είναι μακριά! PC



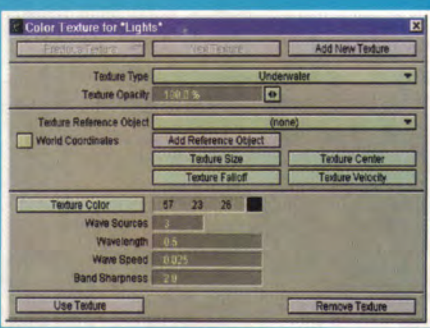
10 Τα χρώματα που φαίνονται εδώ είναι ενδεικτικά - εκτός αυτού βοηθούν και στο χωρισμό των πολυγώνων του αντικειμένου σε διάφορες ζώνες.



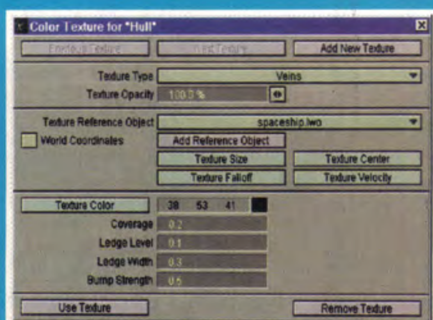
11 Από το παράθυρο Statistics μπορούμε να επιλέξουμε πολύγωνα με βάση τον ορισμό των Surfaces που δώσαμε πριν.



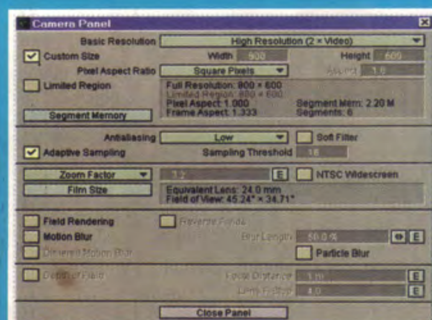
12 Αφού ορίσουμε την επιφάνεια για κάθε περιοχή του σκάφους, κάνουμε Put το αντικείμενο και περνάμε στο Layout.



13 Στην κάρτα Surfaces πατάμε το πλήκτρο T(exture) δίπλα στο Surface Color και για να μην μπλέξουμε με το mapping, επιλέγουμε Underwater για τα φώτα...



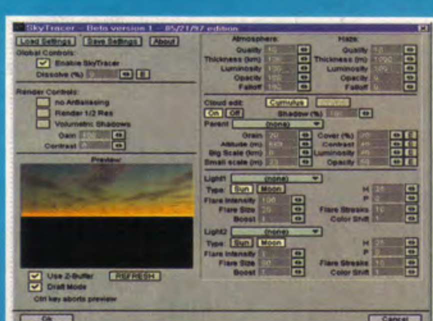
14 ...και Veins για την άτρακτο του σκάφους. Ορίζοντας ως Texture Color ένα βαθύ πράσινο, θα έχουμε μια επιφάνεια τύπου καμουφλάζ.



15 Στην κάρτα Camera θα ορίσουμε την τελική ανάλυση της εικόνας, καθώς και το απαραίτητο antialiasing.



16 Ένα πρώτο αποτέλεσμα... Αν προσθέσετε κίνηση και κάνετε render πολλά καρέ, θα δείξει καλύτερο!



17 Από την κάρτα Effects και την περιοχή Image Processing επιλέγουμε το Skytracer από τη λίστα Pixel Filter Plug-ins. Πειραματιστείτε με τις παραμέτρους...



18 ...και η εικόνα θα "δείξει" περισσότερο. Δεν μοιάζει ακόμα με Babylon 5, αλλά μόλις τώρα αρχίσατε!

ARCADE ΕΞΟΜΟΙΩΤΕΣ

Πέρα από το MAME

Η υπολογιστική δύναμη των συμβατών συνεχώς "αναρριχάται" σε υψηλότερα επίπεδα. Αυτό επιτρέπει σε εμάς τους απλούς χρήστες, εκτός από το να "γονατίζουμε" τα computers μας με τις εκάστοτε επινοήσεις της Microsoft, να απολαμβάνουμε μερικές όντως ενδιαφέρουσες και διασκεδαστικές ενασχολήσεις. Μπορούμε, για παράδειγμα, να απολαύσουμε κάποιους από τους καταπληκτικούς εξομοιωτές που κυκλοφορούν.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Οι περισσότεροι θα γνωρίζετε ήδη το MAME, παρουσίαση του οποίου φιλοξενήσαμε μέσα από τις σελίδες του "PC Master" κατά το παρελθόν. Εκτός όμως από το Multiple Arcade Machine Emulator, όπως είναι το πλήρες όνομά του, έχουν κυκλοφορήσει -φυσικά δωρεάν- και άλλοι ενδιαφέροντες εξομοιωτές arcade μηχανημάτων. Στο παρόν άρθρο θα κάνουμε λόγο για τρεις από αυτούς που έχουν ξεχωρίσει.

REAL ARCADE GAME EMULATOR

Ο Real Arcade Game Emulator ή RAGE, όπως είναι γνωστότερος, είναι ένας εξομοιωτής που τρέχει κάτω από DOS αλλά παραμένει συμβατός με τα Windows 95. Φιλοδοξία των δημιουργών του Anders Nilsson και Janne Korpela είναι να φέρουν στους υπολογιστές μας όσο το δυνατόν περισσότερα παιχνίδια των πλέον γνωστών στο χώρο των coin-op εταιριών IREM, SNK και CAPCOM.



Το Blade Master που τρέχει στο RAGE.

Στην παρούσα έκδοσή του (0.9) το RAGE υποστηρίζει 18 παιχνίδια καθώς και 3 παραλλαγές στις ιαπωνικές εκδόσεις. Συνολικά πρόκειται για 21 ROMs, που βέβαια απέχουν πολύ από τις περίπου 350 του MAME.

Μη βιαστείτε όμως να καταδικάσετε το RAGE, αφού τα περισσότερα από τα παιχνίδια που έχουν επιλέξει οι δημιουργοί του δεν έχουν εμφανιστεί σε άλλο εξομοιωτή. Είναι ιδιαίτερα προηγμένα από τεχνολογικής πλευράς και χρονικά φθάνουν μέχρι και το 1993 (το πλέον σύγχρονο παιχνίδι που υποστηρίζεται από το MAME αφορά στο 1989).

Η ποιότητα της εξομοίωσης αναδεικνύεται πολύ καλή και η ταχύτητα αρκετά ικανοποιητική, ενώ η υλοποίηση του ήχου μέχρι στιγμής είναι περιορισμένη (πάντως, όπου υπάρχει ήχος, αυτός αποδίδεται καλά).

REAL ARCADE GAME EMULATOR - RAGE

Δημιουργοί: Anders Nilsson & Janne Korpela
Λειτουργικό: DOS, Win 95
Σύνολο ROMs: 21
Τελευταία έκδοση: 0.9 (15 Μαρτίου 1998)
Γνωστότερα παιχνίδια: R-Type I & II, Ikari Warriors, 1943, In the Hunt
Γραφικό περιβάλλον: Όχι
Web σελίδα: http://home5.swipnet.se/~w-50884/emulator/rage.htm

CALLUS

Ο Callus της Bloodlust Software αποτελεί έναν εξομοιωτή που τον τελευταίο καιρό έχει αρχίσει να απολαμβάνει μεγάλης δημοτικότητας και αναγνώρισης. Η βασική αιτία της επιτυχίας του έγκειται στο ότι εξομοιώνει την εξαιρετικά σύγχρονη -σε σχέση με τους άλλους emulators- πλακέτα της Capcom με την ονομασία Capcom System 1.



Το Street Fighter 2 γνώρισε τρομερή επιτυχία στις αίθουσες.

Στην εν λόγω πλακέτα εμφανίστηκαν μερικά από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια των ετών 1989-1995, με γνωστότερο όλων το διάσημο Street Fighter. Στα πολλά χαρακτηριστικά της τελευταίας έκδοσης του Callus (0.30) εντάσσονται η υποστήριξη 46 ROMs με ψηφιακό ήχο, το γραφικό περιβάλλον ρυθμίσεων και επιλογής παιχνιδιών, η επιλογή για εγγραφή demos (όπως στο Doom) καθώς και διάφορες δυνατότητες χειρισμού (πληκτρολόγιο, joystick 4 ή 6 πλήκτρων, MS Sidewinder).

CALLUS

Δημιουργός: Bloodlust Software
Λειτουργικό: DOS, Win 95
Σύνολο ROMs: 46
Τελευταία έκδοση: 0.30 (24 Μαρτίου 1998)
Γνωστότερα παιχνίδια: Street Fighter, Final Fight, UN Squadron
Γραφικό περιβάλλον: Ναι
Web σελίδα: http://www.maelstrom.net/callus/

Αυτή τη στιγμή το Callus είναι ο εξομοιωτής στον οποίο θα δείτε τα πλέον προηγμένα παιχνίδια, η δε ποιότητα της δουλειάς της Bloodlust Software είναι στο σύνολό της εξαιρετικά υψηλή.

Το μόνο πρόβλημα που θα αντιμετωπίσετε είναι το μέγεθος των ROMs, που κυμαίνεται στα 3MB (σε αντίθεση με τα ελάχιστα KB των παιχνιδιών του MAME).

VECTOR DREAM

Το Vector Dream είναι ένας εξομοιωτής που διαφέρει από όλους τους άλλους χάρη όχι τόσο στις τεχνικές προδιαγραφές του όσο στη φιλοσοφία του. Βασική επιδίωξη των δημιουργών του δεν ήταν απλώς να φτιάξουν ένα πρόγραμμα στο οποίο θα εκτελούνταν αξιόπιστα οι διάφορες ROMs των coin-op, αλλά να αποδώσουν κατά το δυνατόν την όλη εμπειρία που είχε κάποιος παίζοντας εκείνα τα παλιά παιχνίδια. Ετσι, στο Vector Dream ακούγεται ακόμη και ο ήχος που δημιουργούσε η παροχή ρεύματος στα μηχανήματα (εκείνο το επίμονο "βζζζ...").



Το Vector Dream διαθέτει ένα πολύ προσεγμένο γραφικό περιβάλλον.

Στα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του συμπεριλαμβάνονται οι δυνατότητες για αλλαγή της παλέτας, προσθήκη διάφορων backgrounds, επέμβαση στον τρόπο σχεδίασης των γραφικών (π.χ. φανταστείτε το Asteroids με antialiased σκαφάκια) και διάφορα άλλα. Δυστυχώς, όλα αυτά τα χαριτωμένα απαιτούν αρκετή υπολογιστική ισχύ, αλλά οι δημιουργοί έχουν υποσχεθεί δραματική αύξηση της ταχύτητας στις επόμενες εκδόσεις. Αξίζει να σημειωθεί ότι το Vector Dream εξομοιώνει μόνο παιχνίδια με vector (ή διανυσματικά) γραφικά, τα οποία αποτελούσαν μια πρώτη απόπειρα δημιουργίας τρισδιάστατων παιχνιδιών.

ΤΑ ΚΟΡΥΦΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Χμ... κατόπιν ωρίμου σκέψεως, κατέληξα στο ότι τα καλύτερα παιχνίδια για καθέναν από τους σημερινούς εξομοιωτές είναι τα εξής:

IN THE HUNT (RAGE)



Το In the Hunt είναι ένα καταπληκτικό shoot'em up με υποβρύχια που κυκλοφόρησε η IREM το 1993.

Διαθέτει εντυπωσιακές εκρήξεις, άφθονη δράση και ομαλό parallax scrolling. Αν το βαθμολογούσα σήμερα για το "PC Master", θα του έβαζα γύρω στο 90%!

FINAL FIGHT (CALLUS)

Ενα ιστορικό παιχνίδι, που συνέχισε την παράδοση beat'em up όπως το Double Dragon. Ενας ή δύο παίκτες προσπαθούν να εξολοθρεύσουν όλες τις συμμορίες του υποκόσμου. Μεγάλα sprites, απλό gameplay και υψηλός βαθμός εθισμού έκαναν μια μεγάλη επιτυχία το 1989.



TEMPEST (VECTOR DREAM)

Μια κορυφαία στιγμή για την Atari και την τεχνική των vector γραφικών. Το Tempest, πίσω στο 1980, ήταν ένα φρενήρες ημιτρισδιάστατο shoot'em up, στο οποίο ο παίκτης έπρεπε να αποκρούσει τις ασταμάτητες επιθέσεις των εξωγήινων που έρχονταν από τα βάθη της οθόνης.



VECTOR DREAM

Δημιουργός: The Plastic Factory
Λειτουργικό: Win 95
Σύνολο ROMs: 6
Τελευταία έκδοση: 2.1
Γνωστότερα παιχνίδια: Asteroids, Tempest, Lunar Lander
Γραφικό περιβάλλον: Ναι
Web σελίδα: http://www.advancedaerials.com/plastic/index.htm

ΠΕΡΙ ΤΙΝΟΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ;

Εξομοιωτές (ή emulators αγγλιστί) καλούνται οι εφαρμογές που μας επιτρέπουν να εκτελέσουμε σε ένα υπολογιστικό σύστημα προγράμματα που έχουν γραφεί για κάποιο άλλο. Σήμερα ο κάτοχος ενός PC μπορεί να βρει εξομοιωτές για παλιότερους υπολογιστές, για ηλεκτρονικά παιχνίδια που εμφανίστηκαν στις αίθουσες διασκέδασης (κοινώς... "μπλιμπλίκια") καθώς και για game consoles. Απαραίτητο στοιχείο για τη λειτουργία όλων αυτών είναι η ύπαρξη ενός αντιγράφου της μνήμης ROM του αρχικού μηχανήματος, βάσει των περιεχομένων του οποίου θα γίνει η εξομοίωση. Τυπικά οι κατασκευάστριες εταιρίες διατηρούν τα δικαιώματά τους επί των συγκεκριμένων αντιγράφων, αν και στην πράξη αυτά κυκλοφορούν σχεδόν ελεύθερα (λόγω και του μεγάλου χρονικού διαστήματος που έχει μεσολαβήσει από την κυκλοφορία τους).

GAME CL



82 **STARCRAFT**
Ο Βασιλιάς κάθισε στο θρόνο του!



88 **RIANA ROUGE**
Ενα αρκετά... πικάντικο adventure!



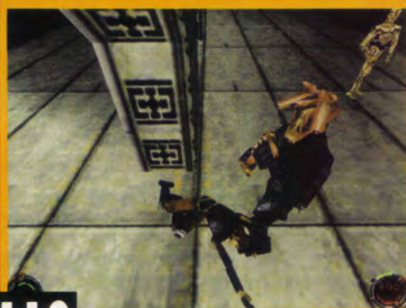
92 **DARK OMEN**
Το νέο strategy της σειράς Warhammer.



98 **TEMÜJIN**
Ατμοσφαιρικό adventure εποχής σε 6 CDs.



104 **SEGA TOURING CAR**
Συναρπαστικό racing game από τη Sega.



110 **MYSTERIES OF THE SITH**
Ο νέος τίτλος της σειράς Jedi Knight υπόσχεται ασταμάτητη δράση.

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

82 Starcraft .... Strategy
88 Riana Rouge .... Adventure
92 Dark Omen .... Strategy
98 Temüjin.............................. Adventure
104 Sega Touring Car .... Simulation
110 Mysteries of the Sith .... Action
114 Ultimate Race Pro ....Simulation
116 Third Millennium .... Strategy
120 Virtua Cop 2 .... Action
124 Three Dirty Dwarves .... Action
126 Semper Fi.............................. Strategy
128 Extreme Assault........................Action
130 F-22 Air Dominance Fighter ....Simulation
132 Hercules .... Action
134 Sega Worldwide Soccer .... Simulation
136 Safecracker........................Adventure

REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Το "PC Master" επιθυμεί να φιλοξενεί μέσα από τη στήλη Game Club και τα δικά σας game reviews. Αν, λοιπόν, αισθάνεστε έτοιμοι να γράψετε για το αγαπημένο σας παιχνίδι, να η ευκαιρία! Προκειμένου το review σας να γίνει δεκτό, ως απαραίτητες προϋποθέσεις έχουν οριστεί οι εξής:

1. Να αναφέρεται σε καινούριο παιχνίδι (θα προτιμώνται μάλιστα αυτά για τα οποία το "PC Master" δεν έχει ακόμα δημοσιεύσει review).
2. Εκταση κειμένου μεταξύ 500 και 600 λέξεων.
3. Συγγραφή στην ελληνική γλώσσα με γνωστό επεξεργαστή κειμένου. Χειρόγραφα δεν θα γίνονται αποδεκτά.
4. Πλήρης καταγραφή των στοιχείων σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση και τηλέφωνο).
5. Αναγραφή επί του φακέλου της φράσης "Για τα reviews αναγνωστών".

Τα καλύτερα reviews θα δημοσιεύονται κάθε μήνα από τη στήλη Game Club, ενώ θα απευθυνθούν προτάσεις συνεργασίας από το περιοδικό σε όσους αναγνώστες αποδειχθούν "ταλέντα".

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	QUAKE 2	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	97%
	PANDEMONIUM 2	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	95%
	STARFLEET ACADEMY	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	94%
	DREAMS TO REALITY	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	93%
	GRAND THEFT AUTO	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	93%
	SHADOWS OF THE EMPIRE	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	92%
	TUROK	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	91%
	WING COMMANDER PROPHECY	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	91%
	JEDI KNIGHT	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	90%
	G-POLICE	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	90%
	STREET FIGHTER ZERO	ΜΑΡΤΙΟΣ	81%
	RESIDENT EVIL	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	80%
	ΑΠΟΔΡΑΣΗ	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	76%
	HEAVY GEAR	ΜΑΡΤΙΟΣ	75%
	ASTERIX & OVELIX	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	74%
	TAKE NO PRISONERS	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	74%
	MAGESLAYER	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	68%
	ZOMBIEVILLE	ΜΑΡΤΙΟΣ	50%
	VIRUS	ΜΑΡΤΙΟΣ	30%
	BALANCE OF POWER	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	-
ADVENTURE	BLACK DAHLIA	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	97%
	DARK EARTH	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	92%
	OVERSEER	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	90%
	EGYPT	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	90%
	LEGACY OF TIME	ΜΑΡΤΙΟΣ	90%
	PILGRIM	ΜΑΡΤΙΟΣ	70%
RPG	ULTIMA ON LINE	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	99%
	HELLFIRE	ΜΑΡΤΙΟΣ	92%
	LEGACY OF KAIN	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	65%
SIMULATION	SCREAMER RALLY	ΜΑΡΤΙΟΣ	93%
	RED BARON 2	ΜΑΡΤΙΟΣ	91%
	FLIGHT UNLIMITED 2	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	90%
	FIGHTERS ANTHOLOGY	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	86%
	MONSTER TRUCKS	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	85%
	ARMORED FIST 2	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	70%
	SABRE ACE	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	69%
	COMBAT CHESS	ΜΑΡΤΙΟΣ	60%
STRATEGY	BATTLEZONE	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	94%
	MYTH	ΜΑΡΤΙΟΣ	92%
	GETTYSBURG	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	92%
	SEVEN KINGDOMS	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	91%
	LORDS OF MAGIC	ΜΑΡΤΙΟΣ	90%
	FINAL LIBERATION	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	90%
	DARK REIGN	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	89%
	CIVIL WAR 2 GENERALS	ΜΑΡΤΙΟΣ	86%
	UBIK	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	83%
	SUBCULTURE	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	83%
	BATTLEGROUND	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	81%
	LIBERATION DAY	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	80%
	HUMAN ONSLAUGHT	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	80%
	EAST FRONT	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	78%
	CHAOS ISLAND	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	71%

StarCraft



Ο,τι και να πούμε για την Blizzard λίγο θα είναι. Σε διάστημα περίπου τριών χρόνων έχει προσφέρει τίτλους που έγιναν θρύλοι στο χώρο των PCs. Τα Warcraft 2 και Diablo έχουν γράψει με ολόχρυσα γράμματα τη δική τους ιστορία καθώς καθιερώθηκαν στη συνείδηση των PC gamers. Η Blizzard όμως δεν επαναπαύτηκε στις δάφνες της. Εναν χρόνο μετά την κυκλοφορία του Warcraft 2, χωρίς καν να έχει κοπάσει ο θόρυβος που προκάλεσε, ανακοινώνει τη συνέχειά του στο αχανές διάστημα. Το τι επακολούθησε, δεν περιγράφεται. Αγωνία, αναμονή αλλά και αναγκαστικοί(;) συμβιβασμοί με άλλα, υποδεέστερα strategy παιχνίδια που απλώς δεν διέθεταν την απαιτούμενη αίγλη για να καθίσουν στο θρόνο του Βασιλιά Warcraft. Τη θέση αυτή φιλοδοξεί να κατακτήσει το νέο παιδί της εταιρίας, το πολυδιαφημισμένο Starcraft. Σίγουρα θα αναρωτιέστε αν θα τα καταφέρει. Προκειμένου να το διαπιστώσετε, δεν έχετε παρά να διαβάσετε τις ακόλουθες σελίδες!



του Σωτήρη "firebat" Μπέλλου


Τα σχόλια περιττεύουν...

Ηταν, αν θυμάμαι καλά, αρχές του 1995 όταν είχα δει για πρώτη φορά το Tides of Darkness. Ομορφα γραφικά, αρκετά καλός ήχος και έξοχη ατμόσφαιρα ήταν στοιχεία που δεν μπορούσες να προσπεράσεις γρήγορα. Οταν μάλιστα διάβασα και το εγκωμιαστικό review του "PC Master", βεβαιώθηκα ότι σίγουρα θα πρόκειται για ένα πολύ καλό παιχνίδι. Φυσικά, έπεσα έξω! Το Warcraft 2 δεν ήταν απλώς ένα καλό παιχνίδι, αλλά μία από τις κορυφαίες στιγμές του παγκόσμιου software. Ενα είδος μαγείας σε τύλιγε και δεν σε άφηνε να ξεκολλήσεις από την οθόνη. Το φαινόμενο αυτό δεν μπορούσε να εξηγηθεί με λόγια, ενώ δεν ήταν κάτι που "εξατμιζόταν" μέσα σε λίγες εβδομάδες. Τόσα χρόνια πέρασαν και το Warcraft 2 φιγουράρει σταθερά στην κορυφή των καταλόγων προτιμήσεων των gamers όλου του κόσμου. Γιατί; Καλύτερα να ρωτήσετε τους φανατικούς οπαδούς του που, εν έτει 1998, ξενυχτούν ακόμη παίζοντας multiplayer στα battlenets του Διαδικτύου! Συγχωρέστε μας το παραπάνω... ψυχολογικό ξέσπασμα, αλλά όσοι ανήκουν στη γενιά που μεγάλωσε με αυτό το παιχνίδι μάλλον θα αισθάνονται το ίδιο.

Στο διά ταύτα τώρα, το sequel ενός τόσο καλού παιχνιδιού συνεπάγεται ουκ ολίγες προσδοκίες από το αγοραστικό κοινό. Σίγουρα θα επιθυμείτε γραφικά και animation σύμφωνα με τις δυνατότητες της εποχής, ρεαλιστικό ήχο αλλά και το μοναδικό gameplay του αρχικού τίτ-



Μια συνδυασμένη Terran δύναμη.



Σε αυτό το σενάριο θα πρέπει να βρείτε τα data disks της συνομοσπονδίας.



Οι Zergs τσακίζουν κάθε αντίσταση.

λου. Μείνετε ήσυχοι, λοιπόν, καθώς το Starcraft ικανοποιεί και με το παραπάνω όλες τις προσδοκίες σας!

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Από την εισαγωγή του παιχνιδιού καθίσταται εμφανές ότι έχει γίνει δουλειά επιπέδου. Video υψηλής ποιότητας στις σωστές χρωματικές αναλογίες προδιαθέτει με τον καλύτερο τρόπο για τη συνέχεια. Βέβαια, το εισαγωγικό κομμάτι είναι ακριβώς ίδιο με αυτό που κυκλοφορούσε στο Internet από πέρυσι, αλλά μην τα θέλουμε και όλα δικά μας.

Από την αρχή διαπιστώνει κάποιος ότι ο κόσμος του Starcraft είναι σκοτεινός και έχει τη δική του κουλτούρα, ή μάλλον κουλτούρες, καθώς οι φυλές του είναι τρεις: οι "καλοί" Terrans (οι humans δηλαδή), οι μοχθηροί Zergs (οι "κακοί" εξωγήινοι-τέρατα) και οι αινιγματικοί Protoss (εντελώς ...cyberpank φυλή). Αφού δηλώσετε το όνομά σας, καλείστε στη συνέχεια να διαλέξετε την φυλή σας, προτού περάσετε στο κυρίως... πιάτο (ξεκινήστε με Terrans, διότι έτσι θα μπείτε πολύ πιο γρήγορα στο κλίμα του παιχνιδιού). Στη συνέχεια, και εφόσον κατορθώσετε να συγκρατήσετε τα ...δάκρυα συγκίνησης (δύο χρόνια αναμονής είναι αυτά), είστε έτοιμοι για τη συγκλονιστική συνέχεια...



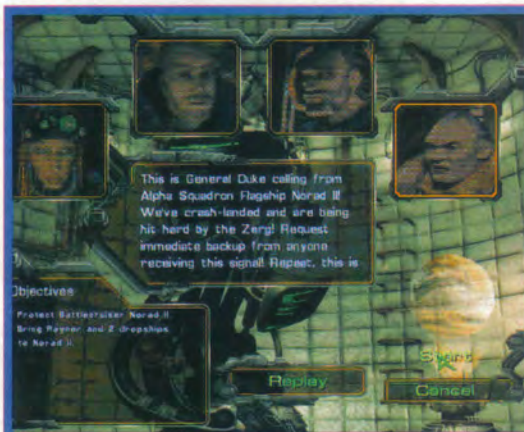
Μια Terran αποικία σε πλήρη ανάπτυξη.

ΦΥΛΕΣ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΣΕΝΑΡΙΟ

Στο σημείο αυτό επιβάλλεται να αναφέρουμε το εντυπωσιακό -αν και ασπρόμαυρο- manual που συνοδεύει το παιχνίδι. Θα κατατοπιστείτε γρήγορα διαβάζοντας και τις 96 (!) σελίδες του. Σε αυτές, εκτός των άλλων, θα βρείτε τρία άκρως ενδιαφέροντα μικρά μυθιστορήματα επικών τόνων που αναφέρονται στο παρελθόν κάθε φυλής. Αξίζει τον κόπο να τα διαβάσετε, γιατί, εκτός του ότι ως ιστορίες είναι αρκετά πετυχημένες, θα σας δώσουν χρήσιμες πληροφορίες για το προφίλ

ΕΤΑΙΡΙΑ
BLIZZARD
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-90MHz, 16MB RAM, Windows 95 ή NT 4.0, 80MB hard disk, Microsoft συμβατό mouse, 2x CD-ROM (4x για cinematics), SVGA με Direct Draw υποστήριξη, DirectX 2.0, κάρτα ήχου DirectX 2.0 συμβατή
ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735

κάθε φυλής. Η δουλειά που έχει γίνει όσον αφορά στις φυλές είναι πέρα από κάθε προσδοκία. Η καθεμία από αυτές, εκτός από τις διαφορετικές μονάδες που παρουσιάζει στα σενάρια, έχει και εντελώς ξεχωριστή φιλοσοφία. Οι Terrans παρουσιάζονται όπως ακριβώς είναι οι άνθρωποι στην πραγματικότητα: ικανοί τόσο για τον δυσκολότερο άθλο όσο και για τη χείριστη προδοσία. Οι Zergs μάλλον θυμίζουν τα πλάσματα του κινηματο-



Από τα briefings των Terrans.

γραφικού Alien. Βασικός σκοπός τους είναι να εξαπλώνονται σαν επιδημία, στοχεύοντας στη "μόλυνση" ολόκληρου του σύμπαντος. Οι Protoss, τέλος, αποτελούν δημιουργία μιας μυστηριώδους, αρχαίας φυλής που ήταν η κυρίαρχη δύναμη στο Γαλαξία για πολλά εκατομμύρια χρόνια. Εχουν άσβεστη δίψα για γνώση, ενώ -αν χρειαστεί-



διαθέτουν και μερικούς από τους πιο αποτελεσματικούς πολεμιστές. Ο τομέας που διαμορφώνει το μέγεθος της επιτυχίας ενός παιχνιδιού (και ιδίως ενός strategy) είναι η ατμόσφαιρα, το αν θα καταφέρει δηλαδή να σε βάλει στον virtual κόσμο του. Πολλά παιχνίδια του είδους είχαν τις προϋποθέσεις (λέγε με gameplay) για να πετύχουν, αλλά τους έλειπε αυτό το κάτι ώστε να ξεφύγουν από τη ρουτίνα του gaming. Το Starcraft παίρνει άριστα σε αυτόν τον τομέα. Τα προαναφερόμενα φυλετικά χαρακτηριστικά δεν θα τα συναντήσετε μόνο στο manual, αφού είναι διάχυτα σε ολόκληρο το παιχνίδι, από τα μικρά cut-scenes που απαντώνται κατά τη διάρκεια των σεναρίων έως τα videos που, σημειωτέον, είναι πάρα πολλά και διάρκειας αρκετών λεπτών έκαστο. Πρέπει να τα δείτε για να καταλάβετε. Με πολλά frames ανά δευτερόλεπτο, παρουσιάζουν άριστα τη φοβερή μάχη για επιβίωση στο διάστημα. Ειδικά το φινάλε με τους Terrans είναι μοναδικό. Μέσες άκρες τονίζει ότι ο άνθρωπος είναι η κυρίαρχη δύναμη και ότι περνώντας διά πυρός και σιδήρου θα ξεπεράσει κάθε δυσκολία. Δεν μπορώ να καταλάβω πώς σε καταφέρνει να θέλεις να το δεις τουλάχιστον πέντε φορές, μια και κάνει ελαφρώς ...αμερικανική προπαγάνδα! Κάτι τέτοιο σίγουρα εντάσσεται στα συν της ατμόσφαιρας του παιχνιδιού. Οσο για τα videos των άλλων φυλών, δείτε τα μόνοι σας και θα διαπιστώσετε περί τίνος -ανατριχιαστικού- πρόκειται! Ως υπόθεση το Starcraft δεν ξεφεύγει από τα συνηθισμένα (αυτός ο αιώνιος πόλεμος με τους εξωγήινους θα είναι πάντα της μόδας). Από την άλλη, πολύ ενδιαφέρουσες θα βρείτε τις συχνότατες σεναριακές ανατροπές. Ενώ, για παράδειγμα, είχατε διαταχθεί να μην πειράξετε μια φυλή, στη συνέχεια οι συμμαχίες φέρνουν τα πάνω κάτω και τα εκάστοτε objectives αλλάζουν διαρκώς. Τόσο συχνές ανατροπές δεν πιστεύω ότι έχουν παρουσιαστεί στο παρελθόν σε ένα strategy game! Σας συνιστώ να είστε πολύ προσεκτικοί κατά τα briefings, γιατί διαφορετικά ενδέχεται να μπερδευτείτε και να χάσετε το "νόημα". Επίσης, παράλληλα με τα objectives, η δεδομένη "αλήθεια" μεταβάλλεται συνεχώς. Καινούρια στοιχεία έρχονται στην επιφάνεια και αποκαλύψεις-κλειδιά για τις φυλές παρουσιάζονται σε κάθε σενάριο (περισσότερα δεν λέμε γιατί θα σας το χαλάσουμε). Κάτι τέτοια "ωραία" σε κάνουν να θέλεις να τελειώσεις το παιχνίδι αυθημερόν, ώστε να δεις το τέλος της ιστορίας!



Τα ghosts είναι cloaked στρατιώτες, ιδανικοί για τις βρώμικες δουλειές.



Το ion cannon είναι ο τελικός στόχος στο Terran campaign.

GAMEPLAY - UNITS

Το Starcraft είναι ένα αμιγές resource management real time strategy (τίτλος και αυτός!) όπου το κατασκευαστικό τμήμα έχει τον πρώτο λόγο. Δεν πρόκειται δηλαδή να σας ξενίσει με το περιβάλλον του, αφού όλα εκείνα τα στοιχεία που αγαπήσατε στα παιχνίδια του είδους έχουν την τιμητική τους. Τα resources του είναι δύο: τα Minerals, ένα είδος μεταλλικών κρυστάλλων, και το Vespene Gas που αναδύεται από μικρά ηφαιστειογενή πετρώματα. Οπως

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΚΑΘΕ ΦΥΛΗΣ

TERRANS



Οι γήινοι μετά την αιματηρή επιχείρηση "εξαγνισμός" που επέβαλε η Ο.Ε.Δ. (ο νέος Ο.Η.Ε.) κατόρθωσαν να ανασυνταχθούν και να δημιουργήσουν αρκετές διαγαλαξιακές αποικίες. Δεν σταμάτησαν όμως τις μεταξύ τους διαμάχες και βρέθηκαν προ εκπλήξεως όταν ένας τεράστιος στόλος κατέστρεψε την αποικία Chau Sara. Ο στόλος, ονόματι Protoss, εξαφανίστηκε μυστηριωδώς. Λίγο αργότερα, νέα πλάσματα με τη μορφή εντόμων εμφανίστηκαν κοντά στη Mar Sara αποικία. Οι γήινοι πλέον καλούνται να αντιμετωπίσουν όχι έναν αλλά δύο εισβολείς. Θα τα καταφέρουν;



ZERG



Πολλά χρόνια πριν, μια αρχαία φυλή γνωστή ως Xel' Naga, εγκαταστάθηκε στον πλανήτη Zerus. Εκεί, με συνεχή γενετικά πειράματα, κατόρθωσε να μεταλλάξει ένα είδος εντόμων και να δημιουργήσει τους Zergs. Παράλληλα, ενοποίησε το συλλογικό εγώ της φυλής σε ένα πλάσμα ονόματι Overmind. Οι Zergs, καθοδηγούμενοι από αυτό, κατέστρεψαν τους δημιουργούς τους και κατευθύνθηκαν ενάντια στους Protoss, από τους οποίους και ηττήθηκαν οικτρά. Αργότερα, όμως, ανακάλυψαν ένα νέο, περισσότερο ευάλωτο είδος, το ανθρώπινο. Καλούνται, λοιπόν, να το εξολοθρεύσουν και να νικήσουν στη συνέχεια τους μισητούς Protoss.



PROTOSS



Επίσης δημιουργήματα των Xel' Naga, οι πρωτότοκοι στράφηκαν ενάντια στους δημιουργούς τους, τους οποίους και εξεδίωξαν. Στη συνέχεια, έντονες διαμάχες μεταξύ τους δεν τους άφηναν να εξερευνήσουν απερίσπαστα το σύμπαν μέχρι και τη δημιουργία του Khala, ενός είδους κώδικα συμπεριφοράς. Με την έλευση των Γήινων, οι Protoss αφοσιώθηκαν στη μελέτη τους, για να τρομάξουν μόλις διαπίστωσαν πόσο γρήγορα αυτοί κατανάλωναν τις πρώτες ύλες του Γαλαξία. Ετσι, στράφηκαν εναντίον τους, προσπαθώντας παράλληλα να αποκρούσουν και την απειλή των Zerg.





Από το φινάλε με τους Terrans. Κάτι από "Independence Day" ίσως;



Μα καλά, τι γίνεται εδώ;

και στο Warcraft 2, θα πρέπει να μαζέψετε όσο περισσότερες πρώτες ύλες μπορείτε για να κατασκευάσετε τις μονάδες σας. Σε κάθε σενάριο ξεκινάτε με έναν περιορισμένο αριθμό units (άντε, σοβαρά;), ενώ σκοπός σας είναι να εξολοθρεύσετε τις εχθρικές δυνάμεις. Βέβαια, αυτό συμβαίνει στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού. Σε πολλά σενάρια τα objectives είναι καθαρά στρατιωτικές επιχειρήσεις (χωρίς κατασκευαστικό μέρος δηλαδή), οπότε το παιχνίδι αποκτά νέο ενδιαφέρον, μια και οι πολεμικές ικανότητές σας θα δοκιμάζονται συχνά.

Ολα αυτά σας είναι λίγο - πολύ γνωστά (εκτός και αν ζείτε κάπου στην Ανταρκτική). Αυτό όμως που κάνει τη διαφορά είναι το εκπληκτικό gameplay. Ο,τι αγαπήσαμε στο παλιό, καλό Warcraft 2 είναι εδώ και με το παραπάνω. Ο εθισμός που προκαλεί το παιχνίδι ξεπερνά και αυτόν ακόμα του προκατόχου του! Κάτι τέτοιο, πριν από λίγο καιρό θα ακουγόταν ως ιεροσυλία, ωστόσο προχωρώντας λίγο στο παιχνίδι θα διαπιστώσετε ότι δεν θα μπορείτε να σταματήσετε. Σε αυτό συμβάλλουν οι πολλές τεχνολογίες που πρέπει να διερευνηθούν, τα



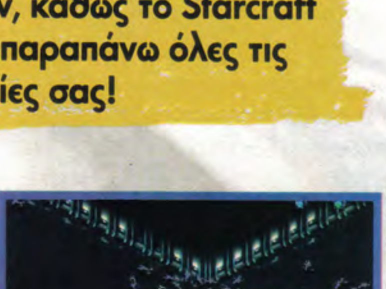
Ελάτε πουλάκια μου, σας περιμένω!

ποικίλα scenario objectives, αλλά και ένας τεράστιος κατάλογος από units. Αν μάλιστα συμπεριλάβετε και τα αρκετά upgrades καθώς και τον αριθμό των φυλών, τότε καταλαβαίνετε ότι θα ...χορτάσει το μάτι σας για μεγάλο χρονικό διάστημα. Τα units, εκτός από το φοβερό ...design τους, είναι πολύ έξυπνα στη σύλληψη. Θα δείτε από απλούς πεζοναύτες με τους Terrans, έως και μολυσμένους γήινους, πρόθυμους να θυσιαστούν για το καλό του σμήνους των Zerg. Εκεί όμως που θα πάθετε "πλάκα" είναι στα units των Protoss. Πολεμιστές με σκελετούς, ψιονικοί ιππότες, μορφές ζωντανής ενέργειας και ό,τι (δεν) μπορείτε να φανταστείτε είναι στη διάθεσή σας. Προσέξτε, όμως, γιατί αυτά που έχετε μάθει παίζοντας strategies μπορούν να εφαρμοστούν άνετα μόνο στους humans. Για τα units των άλλων φυλών θα απαιτηθεί να αναπτύξετε διαφορετική φιλοσοφία για να μπορέσετε να τα χειριστείτε σωστά...

Σίγουρα θα επιθυμείτε γραφικά και animation σύμφωνα με τις δυνατότητες της εποχής, ρεαλιστικό ήχο αλλά και το μοναδικό gameplay του αρχικού τίτλου. Μείνετε ήσυχοι, λοιπόν, καθώς το Starcraft ικανοποιεί και με το παραπάνω όλες τις προσδοκίες σας!



Το κάπνισμα δεν κάνει καλό στην υγεία!



Αιφνιδιαστική επίθεση!





Ως Protoss θα κληθείτε συχνά να πολεμήσετε σε εμφύλιους.



Blast them!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Starcraft είναι πολύ καλά, χωρίς όμως να παρουσιάζουν τίποτε το εξαιρετικό (εκτός από τα videos). Βέβαια γι' αυτό δεν ευθύνονται οι προγραμματιστές του, απλώς το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών δεν μπορεί να αποτελέσει βάση για γραφικά μεγαλεία (με μοναδική ίσως εξαίρεση το Age of Empires). Η επεξεργασία τους είναι άριστη, αφού διακρίνονται εύκολα πολλές λεπτομέρειες στα διάφορα units. Τα γραφικά είναι μία κλάση ανώτερα από αυτά του Warcraft 2 (τεχνολογία γαρ), ενώ σε ορισμένα σημεία θυμίζουν τα αντίστοιχα του Diablo (κυρίως στο terrain). Δεν νομίζω να μη μείνετε ικανοποιημένοι, αφού όλα ανεξαιρέτως τα sprites είναι ευδιάκριτα, το κυριότερο σε αυτά τα παιχνίδια. Κάτι που θα μπορούσε να προσεχθεί περισσότερο είναι το περιβάλλον. Είναι μεν αρκετά ρεαλιστικό ως προς τις διαβαθμίσεις του (γκρεμοί, υψώματα κ.λπ.), αλλά θα μπορούσε να είναι περισσότερο πλούσιο σε βλάστηση και άλλες τέτοιες λεπτομέρειες για καλύτερη οπτική απεικόνιση. Μην περιμένετε να βρείτε νοητές κάμερες, zoom και όλα αυτά τα ...μοντέρνα, αφού η οπτική του Starcraft είναι στα -δοκιμασμένα- πρότυπα του προκατόχου του.



Εκεί όπου το Starcraft "πετά" είναι η ταχύτητα. Ολα τα sprites κινούνται σε φοβερούς ρυθμούς, είτε λίγα είναι είτε πολλά. Σε ένα σενάριο, μάλιστα, που μετρήθηκαν περίπου 70 (!) από αυτά, το παιχνίδι δεν καταλάβαινε τίποτε και η ταχύτητα δεν μειώθηκε καθόλου! Η Blizzard κατόρθωσε για άλλη μία φορά -όπως σχεδόν σε κάθε τίτλο της- να μη μειώνεται η ταχύτητα του παιχνιδιού, ακόμα και σε low υπολογιστές. Ηχητικά δεν μπορείς παρά να εντυπωσιαστείς από τα αληθοφανή speeches. Εχουν πολύ καλή ποιότητα, ενώ παράλληλα χαρακτηρίζουν την προσωπικότητα κάθε φυλής. Ετσι, παίζοντας με τους Terrans, θα ακούσετε τη ...βλαχοαμερικανική προφορά των απλών marines, τα ειρωνικά σχόλια ορισμένων πιλότων που δεν τους αρέσει να δέχονται διαταγές και πολλά ακόμα, ξεχωριστά για κάθε unit, τα οποία δεν υπάρχει περίπτωση να μη σας αρέσουν. Ειδικά αυτά των firebats είναι εκπληκτικά. Βραχνές, αρρενωπές φωνές φανερώνουν αμέσως τη δίψα των μανιακών να βάλουν φωτιά στους εχθρούς τους! Και στις άλλες φυλές, όμως τα speeches είναι υπέροχα. Πε-



Οι Archon, είναι πανίσχυροι πολεμιστές με αδιαπέραστη Plasma shield.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Είναι αλήθεια πως η μεγάλη καθυστέρηση στην κυκλοφορία του Starcraft είχε κάπως αποδυναμώσει το μύθο που τόσο καιρό η Blizzard προσπαθούσε έντεχνα να δημιουργήσει γύρω από το νέο strategy. Ομως, πρέπει να παραδεχτούμε πως η αναμονή άξιζε! Το Starcraft θα ικανοποιήσει τόσο τους φίλους του Warcraft II, ενός από τα πιο playable παιχνίδια όλων των εποχών, όσο και αυτούς που ζητούσαν κάτι καινούριο και όχι απλά "μία από τα ίδια". Εκεί βέβαια που ο νέος τίτλος της Blizzard "δείχνει τα δόντια του" είναι στο multiplayer, όπου κυριολεκτικά απογειώνεσαι, μη μπορώντας να ξεκολλήσεις από το PC σου! Ισως το κορυφαίο real time strategy όλων των εποχών.

Βαγγέλης Κράτσας

CHEATCRAFT

Πατήστε Enter, πληκτρολογήστε τα ακόλουθα και... η νίκη είναι δική σας!

there is no cow level: Αμεση νίκη
power overwhelming: Ολες οι μονάδες σας γίνονται άτρωτες
show me the money: 10.000 minerals και vespene gas
something for nothing: Ολα τα διαθέσιμα κτίρια αναβαθμίζονται
operation cwal: Τα πάντα κατασκευάζονται αμέσως
ophelia: Πληκτρολογήστε το, πατήστε enter και στη συνέχεια δώστε το νούμερο του σεναρίου που θέλετε να πάτε
war aint what it used to be: Απενεργοποιεί το fog of war



Ενας πρώτος ...Protoss!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	94
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	99
GAMEPLAY	95

94



Με δυο λόγια το καλύτερο στο είδος του!!!

ρίεργα είδη άναρθρων κραυγών "χρωματίζουν" την τερατώδη φύση των Zergs και στιβαρές, αλλά μυστηριώδεις φωνές χαρακτηρίζουν τα speeches των παράξενων Protoss. Από άποψη μουσικής επένδυσης, στην αρχή (με τους Terrans) δεν συναντάτε και τίποτε το ιδιαίτερο. Ποιοτικά μεν κομμάτια, που όμως δεν παρουσιάζουν έντονο το ατμοσφαιρικό στοιχείο. Παίζοντας όμως με τους Zergs και τους Protoss (ιδίως) το σκηνικό αλλάζει εντελώς και έξοχη μουσική προωθεί τη δράση σε κάθε σενάριο. Τα ambient ρυθμού κομμάτια που ακούγονται στο campaign των Protoss είναι απίστευτα και συγκρίνονται μόνο με τα αντίστοιχα του Masters of Orion II. Ξεκινήστε με humans, αλλά παίξτε έστω και για λίγο με τους Protoss για να ακούσετε την εκπληκτική μουσική επένδυση που τους συνοδεύει. Αυτό που δεν πρέπει να χάσετε με τίποτε είναι το slow κομμάτι με τη μελωδική κιθάρα κατά τα briefings, στο Protoss campaign. Με μια λέξη, μοναδικό! Τα ειδικά εφέ, τέλος, είναι ό,τι καλύτερο για έναν εντελώς high tech κόσμο. Περίεργοι μηχανικοί ήχοι ακούγονται από κάθε unit ή κτίριο, ενώ κατά τις μάχες ακτίνες, ενεργειακές εκρήξεις και πολλές κραυγές ανεβάζουν την αδρεναλίνη στα ύψη.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Δεν μπορείς να μη μείνεις απόλυτα ικανοποιημένος από το Starcraft. Κάθε τομέας έχει προσεχθεί πολύ, ενώ gameplay καινοτομίες δίνουν μια άλλη διάσταση στη δυναμική του. Φυσικά, υποστηρίζονται IPX (οι μάχες στο GameNet προβλέπονται ομηρικές), modem και cable συνδέσεις (καθώς και το BattleNet της Blizzard), ώστε να πάρετε τη ρεβάνς από αυτούς που σας κατατρόπωναν στο Tides of Darkness. Βεβαίως, υπάρχει, εκτός από το campaign, επιλογή για custom game και ένας ολοκληρωμένος editor για να δημιουργήσετε τα δικά σας διαστημικά τοπία. Ολα τα παραπάνω, σε συνδυασμό με τη μεγάλη ποικιλία σε units και κτίρια και με τη χωρίς προηγούμενο ατμόσφαιρα, παρέχουν στο Starcraft τη μέγιστη αντοχή στο χρόνο. Παρ' ότι δεν διαθέτει τα τεχνολογικά χαρακτηριστικά άλλων τίτλων (real 3D, interaction cameras) είναι αδιαμφισβήτητα από τα κορυφαία strategies όλων των εποχών και δείχνει ικανό να παραλάβει τη σκυτάλη από το κλασικό Warcraft 2. Ο λόγος, μια λέξη που τα περισσότερα software houses έχουν από καιρό ξεχάσει: GAMEPLAY!

PC



ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ UNITS ΤΟΥ STARCRAFT

TERRANS



Goliath: Ιδανικό όπλο τόσο εναντίον εναέριων όσο και επίγειων στόχων.



Siege Tank: Το όνομά του τα λέει όλα!



Wraith: Με cloak δυνατότητα μπορούν να γίνουν ιδιαίτερα αποτελεσματικά.



Battlecruiser: Ο,τι καλύτερο έχει να παρουσιάσει η γήινη τεχνολογία.

PROTOSS



Reaver: Εκτοξεύει μια ακτίνα από θανατηφόρα Scarabs.



Carrier: Μεταφέρει 8 μικρά interceptors, ικανά για τρομερή ζημιά στον εχθρό.



Arcon: Ψιονικά κύματα φεύγουν από τα χέρια του με ολέθρια αποτελέσματα.



Arbiter: Ενα είδος μεταγωγικού των Protoss.

ZERGS



Guardian: Εκτοξεύει όξινες ριπές, ενάντια μόνο σε στόχους εδάφους.



Ultralisk: Τεράστιο damage και hit points από αυτήν τη γιγάντια κατσαρίδα!



Scourge: Σε μεγάλους αριθμούς είναι ικανά να καταστρέψουν ολόκληρα εχθρικά σμήνη!



Queen: Εμφυτεύει ένα παράσιτο στους εχθρούς που την καθιστά ικανή να βλέπει μέσα από τα μάτια τους!

RIANA ROUGE

H Gillian Bonner είχε ανακηρυχτεί Miss April '96 του "Playboy", και οι φωτογραφίες που είχα δει τότε ήταν ομολογουμένως "ενδιαφέρουσες". Και λοιπόν; Ούτε η πρώτη είναι ούτε φυσικά η τελευταία. Η πληροφορία όμως ότι δημιούργησε μία εταιρία που κυκλοφόρησε ένα "αισθησιακό" adventure ήταν αρκετή για να τραβήξει την προσοχή μου. Το τελικό αποτέλεσμα; Κατά την αυστηρά προσωπική γνώμη μου πρόκειται για πεταμένα λεφτά, αφού ο τίτλος αποτυγχάνει σε όλους τους τομείς, εκτός ίσως από αυτόν της "προκλητικότητας" της Gillian Bonner...

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Ομολογώ ότι, όταν διάβασα την ανακοίνωση για την κυκλοφορία ενός αισθησιακού adventure με πρωταγωνίστρια μία πρώην playmate, αμέσως ένιωσα διάφορα κέντρα του εγκεφάλου μου να ανάβουν "κόκκινο". Σκέφτηκα: "αυτό πρέπει να το δω". Φυσικά δεν περίμενα ότι η είδηση που έγραψα στο "Adventure Update" του προηγούμενου τεύχους θα είχε τόσο μεγάλη απήχηση.

Αρκετοί εκδήλωσαν το ενδιαφέρον τους να γνωρίσουν, από καθαρά "μορφωτικό" ενδιαφέρον, αυτό το "εκπαιδευτικό" adventure. Και βέβαια δεν περίμενα να μου τηλεφωνήσει ο Βαγγέλης σε χρόνο μηδέν, πληροφορώντας με: "Μάντεψε τι σου βρήκα... Θέλω ένα αναλυτικό review με πάμπολλες φωτογραφίες - και γρήγορα!".

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



ΕΤΑΙΡΙΑ
BLACK DRAGON PRODUCTIONS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95, 4x CD-ROM, SVGA κάρτα γραφικών, DirectX 3 και QuickTime, Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 30MB στο σκληρό
ΔΙΑΘΕΣΗ
Multirama Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στο manual του παιχνιδιού, σε ένα προφίλ της Riana Rouge από τον ψυχολόγο της εταιρίας όπου δούλευε, η πρωταγωνίστρια περιγράφεται ως ένα φαντασιόπληκτο άτομο, η ιδιομορφία του οποίου το καθιστά επικίνδυνο. Επίσης στο manual διαβάζουμε ένα υπόμνημα του αφεντικού της εταιρίας Frank Virago, από τα δε γραφόμενά του φαίνεται ότι αυτός είναι ιδιαίτερα αυταρχικός. Το παιχνίδι ξεκινά με ένα εισαγωγικό video, το οποίο δείχνει τη Riana, πρώην γραμματέα του "φαλλοκράτη και σεξιστή" Frank Virago, αφεντικού της Virago Inc., να παίρνει τα πράγματα της και να φεύγει, αφού μόλις την απέλυσαν. Βγαίνοντας από το γραφείο του πρώην αφεντικού της, πέφτει πάνω στη νέα γραμματέα. Προσπαθεί να την πείσει για τη "σεξουαλική κακομεταχείριση" που θα υποστεί από τη μεριά του αφεντικού της αλλά, προτού προλάβει, ο Frank Virago ανοίγει την πόρτα του γραφείου του και καλεί μέσα τη νεοπροσληφθείσα. Η καινούρια γραμματέας μπαίνει μέσα και η Riana αποφασίζει να διαπιστώσει τι θα συμβεί. Ετσι, ακούει και βλέπει το πρώην αφεντικό της



Αυτό λέγεται τέχνη...



...και αυτό ηθοποιία!

να ρίχνεται στη νέα γραμματέα του, προσπαθώντας να τη βιάσει. Η Riana ορμά μέσα για να βοηθήσει την αντικαταστάτριά της αλλά, καθώς παλεύει με τον πρώην εργοδότη της -και ούσα πιο αδύναμη από αυτόν-, πέφτει από το παράθυρο και σκοτώνεται... Αλλά αυτό που πράγματι συμβαίνει είναι ότι η Riana, πέφτοντας από το παράθυρο, εισέρχεται σε ένα είδος χρονομεταφοράς και -έπειτα από ένα πολύ κακό video sequence- βρίσκεται σε ένα τελείως διαφορετικό κόσμο. 'Η, αν προτιμάτε, σε έναν κόσμο που επικοινωνεί με τρείς άλλους, διαφορετικούς μεταξύ τους, καθένας από τους οποίους ελέγχεται από ένα τυραννικό "αφεντικό" - που το αναπαριστά ο ίδιος ηθοποιός που υποδύεται τον Frank Virago, τον πρώην εργοδότη και παρ' ολίγο δολοφόνο της ηρωίδας. Η Riana πρέπει να ελευθερώσει αυτούς τους τρείς κόσμους, ώστε να μπορέσει να φθάσει στο Κάστρο του Κακού, όπου θα διαδραματιστεί η τελική αναμέτρηση. Μόνον αν νικήσει, θα μπορέσει η Riana να γυρίσει σώα στον κόσμο της και, καβαλώντας τη μοτοσικλέτα της, να χαθεί στον ορίζοντα...



Εδώ θαυμάζετε το τοπίο.

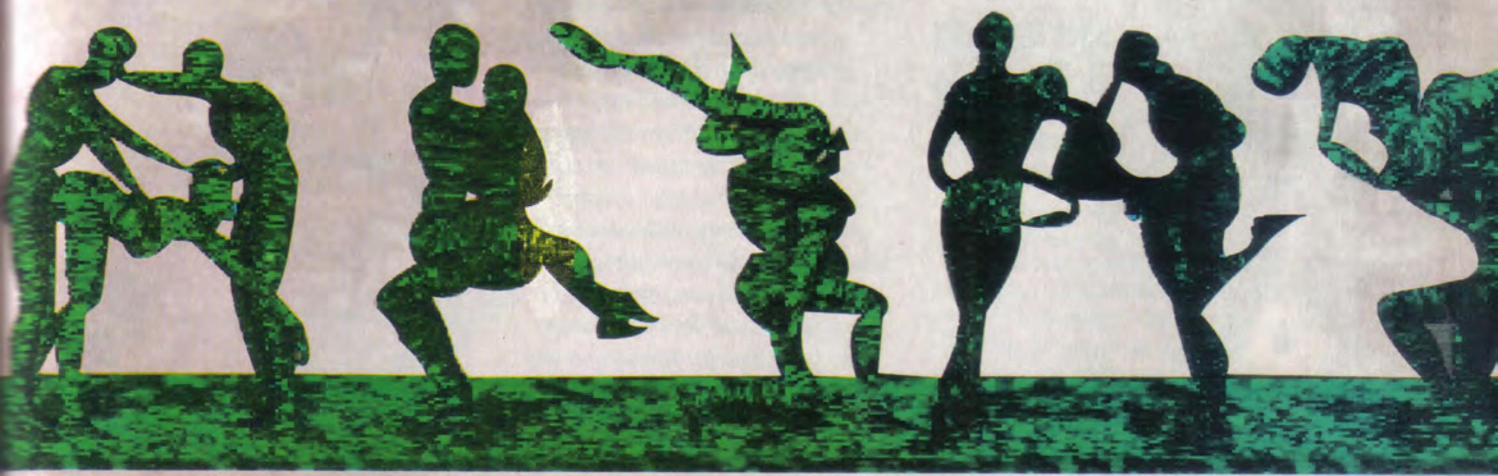
Το παιχνίδι παρουσιάζει όλους τους άνδρες ως το απόλυτο κακό. (μπορεί και να είμαστε). Το πρόβλημα είναι ότι, ενώ δείχνει να προσεγγίζει το θέμα από μία "ιδιόμορφη", έστω φεμινιστική σκοπιά, στην πράξη η λειτουργία της ηρωίδας, από το ντύσιμό της έως όπου φθάνει η φαντασία της, έχει προσεγγιστεί με μία καθαρά φαλλοκρατική αντίληψη για τη γυναίκα. Ετσι, το αποτέλεσμα είναι να καταλήγει σε ένα "ερμαφρόδιτο" αποτέλεσμα, να απευθύνεται δηλαδή σε αυτούς που καταγγέλλει, κεντρίζοντας τα πιο "αρνητικά" ένστικτά τους!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ένα κράμα full motion video, rendered backgrounds όπου κινούνται οι βιντεοσκοπημένοι ηθοποιοί και animated sequences. Τα περισσότερα videos είναι κακής ποιότητας, ενώ υπάρχουν και μερικά -ειδικά τα καθαρά ερωτικά- που έχουν προσεχθεί πολύ, ίσως λόγω της θεματολογίας τους! Μερικά από τα background γραφικά είναι εξαιρετικά, ενώ η βιντεοσκοπημένη Gillian Bonner κλέβει την παράσταση, καθώς όλο το παιχνίδι έχει ως προορισμό το να αναδείξει κάθε σημείο του πληθωρικού σώματός της.

Ο ήχος του τίτλου δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο, αν και περιέχει μερικά σκληρά rock κομμάτια. Οι ομιλίες των ηθοποιών είναι επιεικώς απαράδεκτες και φυσικά δεν υπάρχουν υπότιτλοι, ώστε να εμπεδώσετε καλύτερα ό,τι ακούτε και βλέπετε στην οθόνη. Η ηθοποιία είναι γ' κατηγορίας, κι εσείς μένετε να κοιτάτε τα κάλλη της πρωταγωνίστριας...

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πρω-





Η σταδιακή μεταμόρφωση της ηρωίδας σε τρείς διαφορετικούς τύπους γυναικών.

τότυπος και αρκετά απλός, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν παρουσιάζει αρκετά προβλήματα. Η κυρίως οθόνη δράσης καταλαμβάνει τα 3/5 της συνολικής οθόνης. Στο κάτω μέρος βρίσκεται μία ειδική μπάρα, η οποία περιέχει στα αριστερά έναν καθρέφτη, στη μέση τη ζώνη του inventory και στα δεξιά το λεγόμενο Emotivator. Κάτω ακριβώς από το inventory βρίσκεται η control bar που περιέχει τις λειτουργίες Save, Load, Rewind and Fast Movies και, τέλος, το Quit. Ας τα εξετάσουμε όμως ένα-ένα.

Το Emotivator περιέχει έξι χρωματιστούς πολύτιμους λίθους και ένα άσπρο πλήκτρο στη μέση. Κάθε χρώμα ανταποκρίνεται σε μία διαφορετική συναισθηματική κατάσταση. Ετσι, το κίτρινο αντιστοιχεί στο FEAR (φόβος), το πράσινο στο DECEIVE (κοροϊδεύετε), το μπλε στο SURRENDER (υποχωρείτε), το μωβ στο ATTACK (επιθετικότητα), το κόκκινο στο SEDUCE (δελεάζετε) και το πορτοκαλί στο SEEK (αναζητάτε). Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα βρεθείτε πάρα πολλές φορές να συζητάτε με κάποιον. Τότε θα πρέπει να αποφασίσετε τι ακριβώς θα του πείτε. Στις περιπτώσεις αυτές ενεργοποιείται το Emotivator, οι πολύτιμοι λίθοι του οποίου αρχίζουν να αναβοσβήνουν κυκλικά. Κάνοντας κλικ σε καθέναν από αυτούς, ακούτε μία διαφορετική φράση, σχετική με τη συναισθηματική κατάσταση στην οποία αυτός αντιστοιχεί. Αφού τις ακούσετε όλες μία- μία, διαλέγετε όποια θέλετε κάνοντας κλικ πάνω της και την ενεργοποιείτε πατώντας το άσπρο πλήκτρο στη μέση του Emotivator. Αν απαντήσετε σωστά, θα προχωρήσετε πάρα κάτω, αν απαντήσετε λάθος, συνήθως θα δείτε τον -πολύ βίαιο- θάνατό σας. Στο inventory τοποθετούνται αυτόματα όσα αντικείμενα βρίσκετε. Για να εξετάσετε κάποιο από αυτά, το παίρνετε κάνοντας κλικ πάνω του (ο κέρσορας παίρνει το σχήμα του) και μετά κάνετε ξανά κλικ στον καθρέφτη στα αριστερά. Εκεί μπορείτε να περιστρέφετε το εν λόγω αντικείμενο (απαραίτητο σε μερικές περιπτώσεις) με τα buttons στην αριστερή μεριά ή να το εξετάζετε με το Eye button. Για να βγείτε από τον καθρέφτη, πατάτε το Door button επάνω δεξιά. Για να κάνετε Save, Load ή Quit, κάνετε κλικ τον κέρσορα στην ειδική μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης, και αυτή ενεργοποιούμενη έρχεται στο προσκήνιο. Σημειώστε ότι, όταν κάνετε Save, πρέπει να δίνετε μόνο την περιγραφή της θέσης που θέλετε, αφού το πρόγραμμα θα βάλει οπωσδήποτε το extension RRG (δηλαδή, ακόμα κι αν βάλετε το συγκεκριμένο extension, το πρόγραμμα θα προσθέσει ακόμη ένα!).



Μήπως διαλογίζεται;



ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Θα διαφωνήσω με το φίλο μου τον Αντρέα, καθώς θεωρώ πως το Riana Rouge δεν είναι ένα adventure για πέταμα. Ισα-ίσα που το βρήκα αρκετά ατμοσφαιρικό και αισθησιακό, αν και θα συμφωνήσω ότι το επίπεδο της ηθοποιίας είναι μέτριο. Ομως έχει γίνει πολύ καλή δουλειά στην επιλογή των backgrounds, στους χρωματισμούς και βέβαια στον ερωτισμό, που υπάρχει διάχυτος σε ολόκληρο το παιχνίδι. Οσοι περιμένετε μία virtual τσόντα μάλλον έχετε χάσει, αφού σε καμία περίπτωση το Riana Rouge δεν είναι κάτι τέτοιο. Αντίθετα, θα το χαρακτήριζα ως ένα σύγχρονο adventure που διαθέτει ορισμένους καλούς γρίφους, με το οποίο θα περάσετε μερικές ευχάριστες ώρες. Σίγουρα δεν ανήκει στην πρωτοπορία, ωστόσο δεν παύει να είναι ψυχαγωγικό και να διαθέτει μερικές ενδιαφέρουσες ιδέες (π.χ. το Emotivator, για το οποίο πιστεύω ότι, αν του είχε δοθεί μεγαλύτερη λειτουργικότητα, θα "ανέβαζε" πολύ το παιχνίδι).

Βαγγέλης Κράτσας

Η κίνηση της ηρωίδας γίνεται κάνοντας κλικ τον κέρσορα στο σημείο όπου νομίζετε ότι κάτι θα συμβεί. Με αυτό εννοώ ότι ο κέρσορας δεν παίρνει κάποια ειδική μορφή όταν βρίσκει μια έξοδο ή ένα σημείο όπου μπορείτε να ασκήσειτε δράση. Απλά πρέπει να κάνετε κλικ σχεδόν παντού, προκειμένου να δείτε αν θα συμβεί κάτι και τι θα είναι αυτό. Ετσι, πάρα πολύ συχνά η ηρωίδα πεθαίνει, για αυτό κάνετε Save συχνά. Τέλος, σημειώστε ότι μπορείτε να κάνετε bypass σχεδόν όλα τα video sequences του παιχνιδιού, πατώντας τη Spacebar.



Ο "Ράμπο Νο 66"!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Τι να γράψει κανείς για την ατμόσφαιρά του; Το παιχνίδι είναι αποκλειστικά φτιαγμένο για να δείχνει τα πληθωρικά κάλλη της Gillian Bonner. Αν το κρίνετε ως προς αυτό, σίγουρα παίρνει άριστα, αφού η γυναίκα διαθέτει ένα σώμα που νομίζετε ότι είναι από άλλο πλανήτη, καθώς πάνω του υπάρχουν ΜΟΝΟ πληθωρικές καμπύλες και ξανά καμπύλες... Ως προς οτιδήποτε άλλο, όμως, είναι επιεικώς μέτριο. Η δράση είναι ιδιόμορφη. Υπάρχουν μερικά puzzles, πάντως όχι πολλά, ενώ συμπεριλαμβάνεται ένα κομμάτι με καθαρά action δράση, στο οποίο τα αντανακλαστικά σας πρέπει να είναι άμεσα. Το σημείο αυτό βρίσκεται στον κόσμο της φυλακής και εκεί πρέπει να πυροβολείτε ΑΜΕΣΩΣ, κάνοντας κλικ σε όποιο σημείο του σώματος του εχθρού σας αναβοσβήνει. Ο χρόνος αντίδρασής σας είναι 1-2 δευτερόλεπτα!!! Με τη μέθοδο του Reload, προσέξτε σε ποιο τμήμα της οθόνης εμφανίζεται κάθε φορά το εν λόγω σημείο και φροντίστε απλά να έχετε οδηγήσει νωρίτερα τον κέρσορα του mouse στο συγκεκριμένο σημείο, ώστε να σας μένει ένα απλό κλικ. Οι εχθροί που πρέπει να σκοτώσετε σε αυτό το σημείο είναι τρεις. Τα περισσότερα puzzles σας δίνουν την εντύπωση ότι έχουν ενσωματωθεί έτσι, απλά για να υπάρχουν. Μόνον 1-2 από αυτά ξεχωρίζουν με την πρωτοτυπία και τη λειτουργικότητά τους.

Κάθε κόσμος είναι τελείως διαφορετικός. Ο πρώτος είναι η φυλακή και περιέχει μερικά εξαιρετικά γραφικά. Ο δεύτερος είναι αυτός της "παράδοσης" - τελείως ψυχεδελικός, περιέχει δε τις πιο σκληρές ερωτικές σκηνές. Ο τρίτος είναι ο κόσμος του νησιού και των ιθαγενών, τον οποίο προσωπικά βρήκα ως τον πιο ανούσιο από όλους, αν και περιέχει την καλύτερη ιδέα. Τελικά, το κυριότερο σημείο της δράσης του παιχνιδιού εντοπίζεται στους διαλόγους και τις αποφάσεις που πρέπει να παίρνετε. Ευτυχώς που, πριν από οποιαδήποτε επιλογή σας, μπορείτε να κάνετε Save. Ετσι, αν αποτύχετε, έχετε τη δυνατότητα να κάνετε αμέσως Load στην ίδια θέση. Οταν αποτυχαίνετε σε έναν διάλογο βλέπετε μία εξαιρετικά σκληρή σκηνή θανάτου. Στο συγκεκριμένο σημείο το Riana Rouge είναι από τα πιο βίαια παιχνίδια που έχω δει, και μάλιστα αναίτια.



Τι είπαμε ότι πρέπει να προσέξετε εδώ;

Για να δείτε την αντίδραση της ηρωίδας, κάνετε κλικ σε κάποιο σημείο του σώματός της ενώ αυτή βρίσκεται ακίνητη. Συνολικά το παιχνίδι δεν έχει τίποτα το ιδιαίτερο εκτός από την πρωταγωνίστριά του. Προσωπικά το θεωρώ ως το χειρότερο adventure που έχω παίξει ποτέ... PC

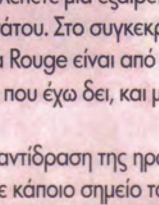
GILLIAN BONNER

Η Gillian Bonner έχει διαστάσεις 34-24-32. Οι φιλοδοξίες της είναι να κυβερνήσει τον κόσμο (!!! - ψώνια αυτοί οι Αμερικανοί) και να κερδίσει το Indy 500, έστω και αν χρειαστεί να δημιουργήσει ένα ειδικό computer game.
Περισσότερα για αυτήν μπορείτε να βρείτε στις διευθύνσεις: http://www.blackdragon.com, http://www.playboy.com και http://www.sgi.com.
Προσωπικά, το μόνο σχόλιό μου, κοιτάζοντας τις διάφορες φωτογραφίες της ως μοντέλο, έχει να κάνει με το πόσο πολύ μπορεί να μεταμορφωθεί μία γυναίκα με τον κατάλληλο καλλωπισμό και τα ανάλογα ρούχα...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	60
ΔΡΑΣΗ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70

40



Ενα "adventure" game που κινείται στην παράδοση του Phantasmagoria 2 και απευθύνεται αποκλειστικά στο ανδρικό κοινό. Αν δεν σας αρκεί το να απολαύσετε τα κάλλη της Gillian Bonner, καλύτερα να το αποφύγετε, αφού έτσι θα γλιτώσετε τα λεφτά σας. Πρόκειται για το χειρότερο adventure που είδα ποτέ.

Dark Omen

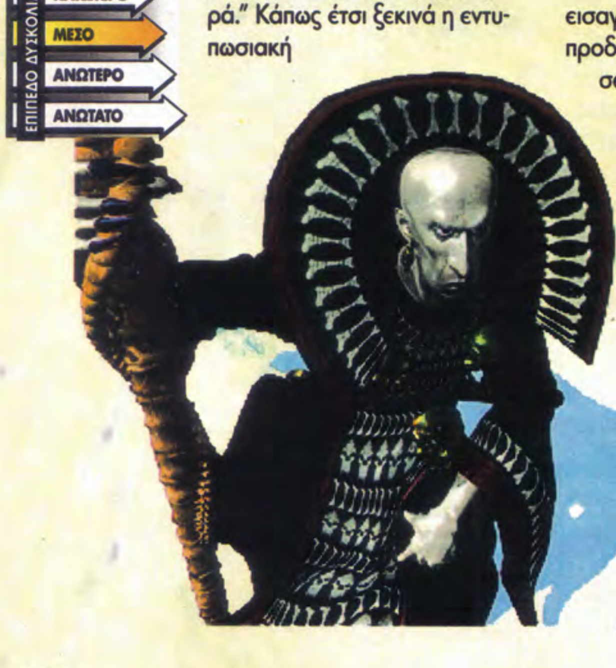
Πριν από περίπου δύο χρόνια, η γνωστή σε όλους για τα επιτραπέζια παιχνίδια με μινιατούρες Games Workshop εισήλθε δυναμικά στο χώρο των computer games με την κυκλοφορία του Warhammer: Shadow of the Horned Rat. Ηταν ένα πολύ καλό real time strategy, το οποίο όμως παρουσίαζε αρκετά προβλήματα στην ταχύτητα (κυρίως) και το interface. Η ανακοίνωση ενός sequel σε πραγματικό 3D περιβάλλον, με δυνατότητα υποστήριξης 3Dfx γραφικών και multiplayer κίνησε το ενδιαφέρον των απανταχού φίλων του είδους και όχι μόνο. Οταν μάλιστα πίσω από τη δημιουργία του παιχνιδιού είναι η πασίγνωστη Electronic Arts, τότε το Dark Omen έχει ήδη κερδίσει τις πρώτες μάχες.

του Σωτήρη "undead banisher" Μπέλλου

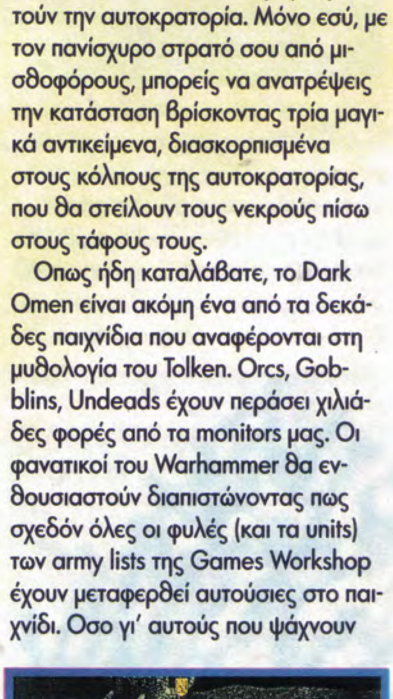
ΕΤΑΙΡΙΑ
MINDSCAPE/ELECTRONIC ARTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 5.0, SVGA 640x480, υποστηρίζει 3Dfx
ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

"Και θα έρθουν εποχές μεγάλης συμφοράς, όταν τα φεγγάρια ενωθούν στο σκοτάδι και οι νεκροί θα περπατήσουν στη Γη ακόμη μία φορά." Κάπως έτσι ξεκινά η εντυπωσιακή εισαγωγή του Dark Omen και σε προδιαθέτει για το τι θα ακολουθήσει. Είσαι ο commander Morgan, διάσημος σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της αχανούς αυτοκρατορίας για τα ηρωικά κατορθώματά σου. Οι νίκες ενάντια στους εχθρούς της Empire έχουν κερδίσει το θαυμασμό του αυτοκράτορα Karl Franz, ο οποίος σου έχει εμπιστευθεί την ηγεσία των στρατευμάτων του. Είσαι ένας ψυχρός μισθοφόρος και ενδιαφέρεσαι μόνο για ό,τι είναι μικρό, στρογγυλό και γυαλίζει. Ανάμεσα στα χόμπι σου είναι το να σφάζεις οτιδήποτε έχει πράσινο δέρμα, μυτερά αυτιά και είναι άσχημο. Και ενώ περνούσες υπέροχα (!) υπερασπίζοντας την αυτοκρατορία από ορδές Orcs και Gobblins, η ζωή σου θα μετατραπεί σε έναν εφιάλτη καθώς ανακαλύπτεις ότι η πραγματική απειλή προέρχεται από τους ακούραστους ζωντανούς νεκρούς. Τα φεγγάρια είναι σε έκλειψη, η Γη έχει ανοίξει και αμέτρητες λεγεώνες από Undeads τρομοκρατούν την αυτοκρατορία. Μόνο εσύ, με τον πανίσχυρο στρατό σου από μισθοφόρους, μπορείς να ανατρέψεις την κατάσταση βρίσκοντας τρία μαγικά αντικείμενα, διασκορπισμένα στους κόλπους της αυτοκρατορίας, που θα στείλουν τους νεκρούς πίσω στους τάφους τους.



Οπως ήδη καταλάβατε, το Dark Omen είναι ακόμη ένα από τα δεκάδες παιχνίδια που αναφέρονται στη μυθολογία του Tolken. Orcs, Gobblins, Undeads έχουν περάσει χιλιάδες φορές από τα monitors μας. Οι φανατικοί του Warhammer θα ενθουσιαστούν διαπιστώνοντας πως σχεδόν όλες οι φυλές (και τα units) των army lists της Games Workshop έχουν μεταφερθεί αυτούσιες στο παιχνίδι. Οσο γι' αυτούς που ψάχνουν



Προσοχή, η όλη υπόθεση μυρίζει παγίδα.



Τα Night Gobblins εφορμούν...



Οι Necromancers αποτελούν τη μεγαλύτερη απειλή για το στρατό σας.

κάτι πρωτοποριακό ή έστω διαφορετικό, το Dark Omen μάλλον δεν τους αντιπροσωπεύει. Βέβαια, στη συγκεκριμένη περίπτωση υπάρχουν ισχυρά ελαφρυντικά για την έλλειψη σεναριακής πρωτοτυπίας αφού, όπως αναφέραμε, το Dark Omen στηρίζεται αποκλειστικά στα θέματα των παιχνιδιών της Games Workshop. Η προσθήκη, όμως, μίας ή δύο έξυπνων ιδεών θα ήταν σε κάθε περίπτωση καλοδεχούμενη.

Ενα σημαντικό στοιχείο στο Shadow of the Horned Rat ήταν η -περιορισμένη έστω- δυνατότητα λήψης αποφάσεων που είχαν αντίκτυπο στην πλοκή του παιχνιδιού. Η δυνατότητα αυτή έχει μεταφερθεί και με το παραπάνω στο Dark Omen, γεγονός που σας δίνει την αμυδρή αίσθηση ότι ελέγχετε τη ροή του παιχνιδιού αλλά και τη διαμόρφωση του χαρακτήρα σας. Για παράδειγμα, αν έχετε διαταχθεί από τον αυτοκράτορα να μεταβείτε σε ένα υπό πολιορκία κάστρο και στην πορεία προς αυτό μια πόλη ζητήσει τη βοήθειά σας, αποφασίζετε το επόμενο βήμα σας. Ανάλογα με την επιλογή σας, εναλλάσσεται και η πλοκή του παιχνιδιού. Ετσι, εφόσον αποφασίσετε να βοηθήσετε την πόλη, στη συνέχεια θα κληθείτε να καταλάβετε ξανά το κάστρο που εν τω μεταξύ είχε υποκύψει στον εχθρό. Παράλληλα, καινούριες πτυχές του χαρακτήρα σας έρχονται στην επιφάνεια. Στοιχεία όπως πάθος για δόξα και τιμή θα σας ανταμείψουν πολλές φορές με χρυσό και συμμάχους. Μη φανταστείτε απόλυτη ελευθερία κινήσεων, όμως έτσι καθυστερεί η "φθορά" του παιχνιδιού από το χρόνο.

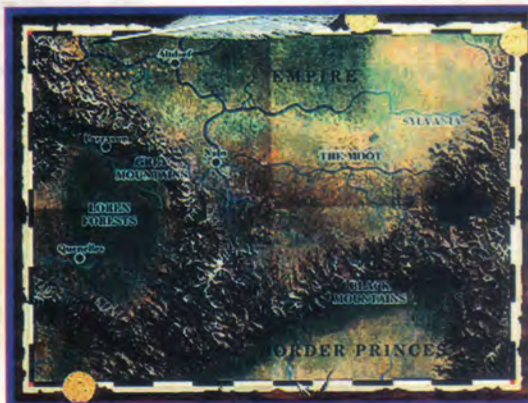
> Οι χάρτες του είναι σχεδιασμένοι στην εντέλεια, με βάση, ποτάμια, βουνά, προσεγμένοι μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια. Το επιτυχημένο 3D engine της Electronic Arts τα κατάφερε για άλλη μια φορά.

Η υπόθεση δεν αποκαλύπτεται από την αρχή, αλλά σιγά-σιγά το μυστήριο ξεδιαλύνεται με κινηματογραφικό τρόπο και το σατανικό σχέδιο των ζωντανών νεκρών αρχίζει να φαίνεται στον ορίζοντα. Οι κατασκευαστές του παιχνιδιού έχουν κάνει σπουδαία δουλειά, καθώς το ενδιαφέρον του χρήστη για τη συνέχεια αυξάνεται έντονα σε κάθε αποστολή.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΔΡΑΣΗ

Οσοι από εσάς έχετε δει το αρχικό Warhammer θα θυμάστε σίγουρα τα προβλήματα στο χειρισμό που παρουσίαζε το interface. Στο Dark Omen τα πράγματα έχουν απλοποιηθεί ιδιαίτερα και ο χειρισμός πραγματοποιείται με ένα ή δύο κλικ.

Πριν και έπειτα από κάθε μάχη έχετε πρόσβαση στο troop roster όπου καλείστε να επενδύσετε τα χρήματα που κερδίσατε, προσφέροντας τις μισθοφορικές υπηρεσίες σας. Στην πρώτη σελίδα του μπορείτε να αγοράσετε νέους στρατιώτες στη θέση των νεκρών, να θωρακίσετε τα στρατεύματά σας με επιπλέον πανοπλίες, να πουλήσετε μαγικά αντικείμενα κ.λπ. Στις επόμενες σελίδες παρουσιάζονται αναλυτικά το είδος των πολεμιστών σας, όπου και δίνονται με σαφήνεια τα υπέρ και τα κατά κάθε συντάγματος (regiment). Οσο προχωρείτε το παιχνίδι καινούρια μέλη σάς ακολουθούν οπότε προστίθενται και στο troop roster. Χάνοντας όμως κάποιο regiment στο πεδίο της μάχης, σημαίνει αυτόματα τη διαγραφή του



Ο χάρτης της αυτοκρατορίας.



Ενα από τα δυσκολότερα εναλλακτικά σενάρια του παιχνιδιού.



Το troop roster σας.

Dark Omen



Εποικοδομητικός (!) διάλογος μεταξύ WitchHunter (αριστερά) και Morgan (δεξιά).



Αν πλησιάσετε τα Night Gobblins πολύ κοντά θα βγουν οι fanatics με ολέθρια αποτελέσματα.

από το στρατό σας αλλά και από τις σελίδες του troop roster.

Οι μάχες καταλαμβάνουν όλη την οθόνη σας, εκτός από ένα μικρό καλοσχεδιασμένο icon κάτω και προς τα δεξιά. Εκεί βρίσκονται οι επιλογές που έχει κάθε unit όπως επίθεση (charge), υποχώρηση (root unit), σταμάτημα (stop unit), ενεργοποίηση μαγικού αντικειμένου κ.ά. Ολες οι επιλογές βρίσκονται υπό τη μορφή μικρών κυκλικών πλήκτρων. Αν κάνοντας κλικ σε αυτά γίνουν σκούρα, σημαίνει ότι η αντίστοιχη επιλογή έχει ενεργοποιηθεί. Κάθε στράτευμα διαθέτει τη σημαία του (banner), η οποία από κάτω έχει ένα βελάκι, δείχνοντας προς τα πού κοιτά το regiment - πάντα σε σχέση με το Βορρά. Κάνοντας κλικ στη σημαία (είναι ορατή σε κάθε σημείο του χάρτη) επιλέγετε το αντίστοιχο regiment. Αρκετά χρήσιμη είναι η αλλαγή σχήματος του κέρσορα, ανάλογα με τις δυνατότητες κάθε unit. Αν τον κατευθύνετε πάνω σε μια αντίπαλη σημαία, θα πάρει το σχήμα σπαθιού, κάνοντας δε πάλι αριστερό κλικ ενεργοποιείται η επιλογή engage enemy. Κατευθύνοντας τον κέρσορα σε οποιοδήποτε άλλο σημείο του χάρτη, παίρνει τη μορφή ενός ανθρώπου και με αριστερό πάλι κλικ στέλνετε το regiment στο σημείο αυτό. Επιλέγοντας unit που ρίχνει από μακριά (κανόνι, όλμος) ο κέρσορας γίνεται βέλος. Με αριστερό κλικ σε εχθρική σημαία εκτός εμβέλειας ενεργοποιείται η επιλογή target projectile weapon, κάτι δηλαδή σαν κλείδωμα του στόχου. Μόλις αυτός εισέλθει στο πεδίο δράσης του unit σας, τότε αυτό θα ανοίξει πυρ.

Η θέαση του χάρτη δεν γίνεται με το παραδοσιακό dragging του mouse προς την επιθυμητή κατεύθυνση. Στο Dark Omen, για να δείτε ένα μέρος του χάρτη πρέπει να κάνετε δεξί κλικ σε αυτό, οπότε και η δράση "κεντράρεται" σε αυτό το σημείο. Στην αρχή η λειτουργία αυτή δεν θα σας προβληματίσει, αλλά σε ορισμένα σενάρια όπου σας επιτίθενται από όλες τις μεριές, αν δεν είστε ταχυδακτυλουργοί, μάλλον θα τα βρείτε σκούρα. Η αλληλεπίδραση με τη νοητή κάμερα του χάρτη είναι αυτή ακριβώς που πρέπει: απλή και γρήγορη. Το σκοπό αυτόν εξυπηρετούν τα cursor keys. Με δεξί-αριστερό βέλος περιστρέφεται ο χάρτης αντίστοιχα, ενώ με το πάνω και κάτω βέλος έχουμε zoom in και out. Το zoom out ιδιαίτερα έχει μεγαλύτερο ύψος από αυτό του Myth, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι ικανοποιητικό. Δεν προσφέρει εποπτική εικόνα όλου του χώρου, ενώ δεν υπάρχει ο αντίστοιχος χάρτης-μικρογραφία (Myth, Warcraft2) για να



Οι ιππότες του Black Grail. Εγώ να φεύγω...



Ο Necromancer Nameless One προτού καλέσει το Hand of Nagash.



Αντρες, επίθεση!



Γύρω-Γύρω όλοι και στη μέση ο... μάγος.

βλέπετε πού είναι τα στρατεύματά σας κάθε στιγμή. Ευτυχώς την κατάσταση σώζει ένας ειδικός χάρτης δύο διαστάσεων, που ενεργοποιείται με το πάτημα του Space. Σε αυτόν φαίνεται σε κάτοψη ολόκληρος ο χάρτης, ενώ παράλληλα η επιλογή του παγώνει το παιχνίδι, προκειμένου να σκεφθείτε τι τακτική θα ακολουθήσετε στη συνέχεια.

ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΜΑΧΗ

Οι μάχες χωρίζονται σε δύο μέρη. Στο πρώτο τοποθετείτε το στρατό σας μέσα σε μια περιοχή που οριοθετείται από άσπρες σημαίες, ενώ το δεύτερο είναι το τμήμα της καθαρής μάχης. Σε πολλά σενάρια ο χώρος που είναι στη διάθεσή σας στην πρώτη φάση είναι λογικός (υπάρχουν π.χ. εχθροί στον υπόλοιπο χάρτη), ενώ σε κάποια άλλα είναι επιεικώς απαράδεκτος. Φανταστείτε, για παράδειγμα, μια ορεινή περιοχή όπου ο εχθρός βρίσκεται οχυρωμένος πίσω από λόφους. Ενώ λοιπόν μία ή δύο κανονιές θα μπορούσαν να τον ξεκάνουν, αναγκάζεστε να τοποθετήσετε το κανόνι σας σε συγκεκριμένο -ακίνδυνο για τον εχθρό- χώρο. Το πράγμα καταντά εκνευριστικό μόλις διαπιστώσετε ότι μεγάλη έκταση του χάρτη μπροστά σας είναι εντελώς άδεια και εκτός βεληνεκούς του εχθρού.

Η δράση στο πεδίο της μάχης εξελίσσεται ανάλογα με κάθε σενάριο. Σε πολλά από αυτά θα πρέπει να κάνετε το ένα κλικ πίσω από το άλλο (μάλλον θα ...πιαστεί το χέρι σας), ενώ σε κάποια άλλα η υπομονή έχει τον πρώτο λόγο. Στην πρώτη περίπτωση ο όρος strategy game μάλλον είναι περιττός.

Ο χάρτης είναι αρκετά μικρός, η ταχύτητα των εχθρών μεγάλη, οπότε αρκεί ένα λάθος κλικ για να πάει περίπατο το σχέδιό σας. Στη δεύτερη, το παιχνίδι είναι μοναδικό στο είδος του. Οι φίλοι της καθαρής στρατηγικής θα ενθουσιαστούν. Σκέψη και πάλι σκέψη....



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η έλευση των Gettysburg και Myth σήμανε την έναρξη μιας άλλης, τρισδιάστατης εποχής στα strategy games. Το Dark Omen δεν θα μπορούσε να μην ακολουθεί αυτά τα πρότυπα. Οι χάρτες του είναι σχεδιασμένοι στην εντέλεια, με δάση, ποτάμια, βουνά, προσεγμένοι μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια. Το επιτυχημένο 3D engine της Electronic Arts τα κατάφερε για άλλη μια φορά. Ωστόσο

ΜΕΡΙΚΟΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ DARK OMEN

MORGAN BERNHARDT



Ο χαρακτήρας που υποδύεστε. Ατρόμητος ηγέτης, υπέρμαχος της μάχης σώμα με σώμα και φανατικός εχθρός των "πρασινόδερμων". Οδηγεί το δυνατότερο μισθοφορικό ιππικό της αυτοκρατορίας.

WOLFGANG SCHWARTZKOPF



"Δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα που να μη λύνεται με κανόνια." Η δήλωσή του τα λέει όλα.

MATHIAS THE WITCHUNTER



Λες και έχει βγει από τη μεσαιωνική Ιερά Εξέταση, ασχολείται με την πυρπόληση αιρετικών και μαγισσών. Πρόσωπο αντιπαθητικό στον Morgan, θα σας δώσει όμως χρήσιμες πληροφορίες.

KARL FRANZ THE EMPEROR



Ο απόλυτος ηγεμόνας της αυτοκρατορίας! Χάρη στη δίκαιη και στιβαρή διοίκησή του έχει κερδίσει το σεβασμό των υπηκόων του αλλά και τον δικό σας.

DIETER SCHAEFFER



Διοικεί τους Imperial Greatswords που κραδαίνουν τεράστια σπαθιά, ικανά για τρομερή ζημιά στον εχθρό.

UTER BLOMKWIST



Ο αυτοκρατορικός όλμος κάτω από τις οδηγίες του είναι ίσως το σημαντικότερο όπλο ενάντια στις ορδές των Undeads.

ERIC RAGNAR



Προσωπικός φίλος και ηγέτης των δυναμικών Ιπποτών του Άσπρου Λύκου. Ειδικεύεται στο να κυνηγά, μαζί με τους πολεμιστές του, τα trolls της αφιλόξενης στέπας της αυτοκρατορίας. Αν τον βοηθήσετε, θα σας ακολουθήσει πιστά.

GUNTHER SCHEPKE



Διοικητής του σκληροτράχηλου πεζικού και πιστός πάντα στις προσταγές σας.

EUSEBIO THE BLEAK



Ηγείται των Flaggelans οι οποίοι είναι πολεμιστές κοντά στα όρια της παράνοιας! Μανιακοί για αίμα μπορούν να καταστρέψουν μόνοι τους ολόκληρο στρατό.

URBLAD ROTGUT



(Πού τα βρίσκουν αυτά τα ονόματα;) Τα Ogres είναι μισθοφορικά πλάσματα αηδιαστικά στην όψη και γι' αυτό προκαλούν φόβο ακόμα και στα Orcs! Πολεμιστές χαμηλής νοημοσύνης ωστόσο αποτελούν τρομερό σύμμαχο.

WILLEM FLETCHER

Αρχηγός των Crossbowmen που είναι ικανοί να σπείρουν τον πανικό στον εχθρό με τα θανατηφόρα βέλη τους.

AZGUZ BLOODFIST



Πεισματάρης πολεμιστής Dwarf που δεν υποχωρεί από τη μάχη και στις πιο αντίξοες συνθήκες. Μαζί του άλλοι δεκαοκτώ πολεμιστές που μισούν τα Orcs και Gobblins.

Dark Omen



Ο τύπος έχει πολύ καιρό να φάει....

και στις δύο διαστάσεις το Dark Omen τα πηγαίνει περίφημα. Εξοχα handmade γραφικά απεικονίζουν με τον καλύτερο τρόπο τις εκφράσεις του προσώπου των χαρακτήρων τόσο κατά τη διάρκεια της μάχης όσο και στα ενδιάμεσα sequences (προσέξτε τον Witchunter, είναι απολαυστικός). Οσοι γνωρίζουν τα παιχνίδια της Games Workshop θα διαπιστώσουν ότι τα πάντα έχουν μεταφερθεί όπως ακριβώς έχουν αποδοθεί από τους σχεδιαστές της εταιρίας.

Η λεπτομέρεια στον τομέα των γραφικών ανεβάζει το ρεαλισμό αλλά και το βαθμό εθισμού του παιχνιδιού. Κατά τη διάρκεια της μάχης εμφανίζονται διάφορα παράθυρα που δείχνουν τους διοικητές σας αλλά και τον εχθρό να απευθύνονται προς εσάς. Αν δηλαδή επιλέξετε ένα αποδεκατισμένο unit, ο διοικητής του θα εμφανιστεί γεμάτος πληγές και σαφώς απογοητευμένος. Αν πάλι τον διατάξετε να επιτεθεί σε unit που τρομάζει τους στρατιώτες του, τότε σε κατάσταση πανικού θα σας ενημερώσει ότι φοβάται τον εχθρό και υποχωρεί. Ειδικά οι Undeads, όπως εμφανίζονται μέσα από αυτά τα παράθυρα, προκαλούν τον ίδιο φόβο τόσο σε εσάς όσο και στο στρατό σας. Μικρή ένσταση για τη σχεδίαση των regiments, η οποία (σε SVGA mode) είναι μεν πολύ καλή, αλλά σίγουρα υστερεί σε λεπτομέρεια συγκριτικά με τα ασύλληπτα γραφικά του Myth. Λίγη περισσότερη λεπτομέρεια (ιδίως στο μέγιστο zoom in) θα έδινε σαφώς καλύτερο οπτικό αποτέλεσμα.

Το Dark Omen, όπως και κάθε σύγχρονο παιχνίδι που σέβεται τον εαυτό του, υποστηρίζει και γραφικά 3Dfx (πού φτάσαμε). Εκεί το παιχνίδι απογειώνεται καθώς τα πάντα "ζωντανεύουν" μπροστά στα μάτια σας. Οι λιγότερο προνομιούχοι δεν θα πρέπει να απογοητεύονται, αφού και χωρίς 3Dfx σε ένα ισχυρό μηχάνημα (P133 και πάνω) το παιχνίδι τρέχει "ρολόι". Αν δεν ανήκετε ακόμα και σε αυτήν την κατηγορία, μην απελπίζεστε καθώς από τα options του Main menu μπορείτε να απενεργοποιήσετε ορισμένες παραμέτρους (3D προοπτική, ποιότητα special effects, ανάλυση), προσαρμόζοντας το παιχνίδι στις hardware δυνατότητες του υπολογιστή σας.

Στον τομέα του ήχου το Dark Omen προσφέρει μερικά από τα καλύτερα speeches που έχουν παρουσιαστεί σε παιχνίδι στρατηγικής. Η εμψύχωση των πολεμιστών να αγωνιστούν μέχρι τελικής πτώσης, οι επικλήσεις βοήθειας όταν ένα regiment αποδεκατίζεται από τα εχθρικά πυρά, οι προτροπές των στρατηγών να διαλύσουν έναν εχθρό που υποχωρεί δημιουργούν ένα μοναδικό συναίσθημα. Οι φωνές των Undeads (μπρρ...) προέρχονται κατευθείαν από την κόλαση και είναι ό,τι πιο ανατριχιαστικό έχετε ποτέ ακούσει σε computer game. Ακούστε έναν Wraith champion να φωνάζει charge ή έναν Necromancer να προτρέπει τους υπηκόους του να ...τραφούν από εσάς και θα μπείτε στο νόημα (αν πάντως τα άκουγε γνωστό κανάλι θα είχε αφιερώσει ειδική εκπομπή!). Μερικές φορές τα speeches είναι τόσο ρεαλιστικά, ώστε σε ορισμένα σενάρια ενώ είστε έτοιμοι να τα παρατήσετε, το ίδιο το παιχνίδι μέσα από τα εμψυχωτικά speeches του Morgan σας προτρέπει να αγωνιστείτε σώμα με σώμα μέχρι ή να νικήσετε ή να πεθάνετε προσπαθώντας! Σίγουρα ακούγεται υπερβολικό, αλλά όσοι μπουν νωρίς στο κλίμα του παιχνιδιού θα καταλάβουν τι εννοώ. Ωστόσο και στα ενδιάμεσα animated cut scenes όπου συνομιλείτε με άλλα πρόσωπα το speech είναι εξίσου όμορφο και χαρακτηριστικό της προσωπικότητας κάθε ατόμου. Οι διάλογοι είναι πολύ έξυπνοι, ενώ σε ορισμένα σημεία όπου συμμετέχει και ο Witchunter οι σπόντες που πετάγονται εκατέρωθεν θα σας κάνουν να πιάνετε την κοιλιά σας από τα γέλια.

Τα μουσικά θέματα του παιχνιδιού

Η λεπτομέρεια στον τομέα των γραφικών ανεβάζει το ρεαλισμό αλλά και το βαθμό εθισμού του παιχνιδιού.



Το περιβόητο battery. Ολες οι δυνάμεις πυροβολικού σε συστοιχία έχουν αυξημένη ισχύ.



Στό σενάριο αυτό θα βρεθείτε γρήγορα περικυκλωμένοι από Night Gobblins.



Το imperial cannon "ξερνάει" καυτό μολύβι στους Skeleton Archers.



Αν κερδίσετε εδώ, ένας πολύτιμος σύμμαχος θα σας ακολουθήσει.

είναι επικών τόνων και δένουν απόλυτα με την όλη ατμόσφαιρα. Δυστυχώς τόσο τα μουσικά κομμάτια όσο και τα περισσότερα speeches που ακούγονται κατά τη μάχη είναι τα ίδια και επαναλαμβανόμενα. Το αποτέλεσμα είναι να χαλάει, με την πάροδο του χρόνου, το μοναδικό συναίσθημα που δημιουργείται στον παίκτη όταν ξεκινά το παιχνίδι για πρώτη φορά.

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ - ΜΑΓΕΙΑ

Οσοι από εσάς έχετε ασχοληθεί, έστω και λίγο, με τα δημοφιλή επιτραπέζια παιχνίδια της Games Workshop δεν θα αντιμετωπίσετε ιδιαίτερα προβλήματα στο να κατανοήσετε τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί το παιχνίδι στις μάχες. Στους υπόλοιπους συνιστάται πολλή εξάσκηση, καθώς και μελέτη του troop roster για να μάθετε τη σωστή χρήση κάθε regiment. Διαβάστε οπωσδήποτε προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι τα tips.

Το Dark Omen προσεγγίζει περισσότερο από κάθε άλλο παιχνίδι τον πραγματικό πόλεμο καθώς το κατασκευαστικό τμήμα απλώς δεν υπάρχει. Το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να βρείτε τους τρόπους για να κερδίσετε τον αντίπαλο στρατό. Ενέδρες, επιθέσεις από τα πλάγια, υποχωρήσεις και ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε είναι στη διάθεσή σας, δίνοντας έναν σαφή τόνο ρεαλισμού που λείπει από τα περισσότερα strategies. Η ψυχολογία είναι ένας παράγοντας που αξίζει ιδιαίτερης προσοχής. Μια επίθεση από τα πλάγια (flanking) έχει πολύ καλύτερα αποτελέσματα από μία αντίστοιχη κατά μέτωπο. Το ηθικό του εχθρού τσακίζεται, αφού πιάνεται απροετοίμαστος και οι πιθανότητές σας για νίκη φυσικά αυξάνονται. Πολλές εχθρικές μονάδες είναι τόσο άγριες στην όψη ώστε η θέα τους προκαλεί φόβο. Ο στρατός σας φοβάται να επιτεθεί και σχεδόν πάντα υποχωρεί - άλλο ένα στοιχείο που πρέπει να λάβετε υπόψη σας. Τέλος, αν κάποιο regiment σας πολεμά με εχθρούς ανώτερους σε αριθμό και ικανότητες, είναι λογικό κάποια στιγμή να πανικοβληθεί και να υποχωρήσει (retreat).



Μην αφήσετε τον εχθρό να διασπάσει τις γραμμές σας.

Τα RPG στοιχεία που υπήρχαν στο αρχικό Warhammer βρίσκονται και στο Dark Omen. Τα στρατεύματά σας ανάλογα με τους εχθρούς που σκοτώνουν (kills) αποκτούν και ανάλογους πόντους εμπειρίας (experience points), με αποτέλεσμα κάποια στιγμή να ανεβαίνουν επίπεδο. Γίνονται περισσότερο αποδοτικά στη μάχη σώμα με σώμα και φοβούνται λιγότερο τους Undeads. Φροντίστε λοιπόν να μην έχετε πολλές απώλειες στο πεδίο της μάχης, γιατί όποιο regiment καταστρέφεται δεν μπορεί να αναπληρωθεί. Μαγικά αντικείμενα που δίνουν υπεράνθρωπες δυνατότητες, μάγοι με πολλά spells και πολεμικές μηχανές αυξάνουν τη δυναμικότητα του στρατού σας και δίνουν μια ξεχωριστή διάσταση στο παιχνίδι.

MULTIPLAYER

Το Dark Omen υποστηρίζει τις - κλασικές πια- επιλογές για απευθείας σύνδεση με καλώδιο (cable for direct play), σύνδεση IPX και σύνδεση μέσω Internet. Προτού συνδεθείτε, μπορείτε να φτιάξετε το στρατό που επιθυμείτε ή να επιλέξετε έναν από τους τρεις ήδη έτοιμους. Η συνέχεια αναμένεται συγκλονιστική, αφού οι θρυλικές μάχες του επιτραπέζιου Warhammer δείχνουν να αναβιώνουν δικτυακά στα monitors μας.



Τα βάσανά σας αρχίζουν από την εκστρατεία στο παγωμένο Kislev.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	91
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	90

89



Ενα strategy με πολλά ρεαλιστικά στοιχεία και απλό χειρισμό. Εξοχη ατμόσφαιρα και σεναριακές εναλλαγές το καθιστούν σημαντικό υποψήφιο για το strategy game της χρονιάς. Ορισμένες μάχες είναι ιδιαίτερα σύντομες αλλά η γενική εικόνα είναι έξοχη.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Dark Omen σκοπεύει να κατακτήσει ένα μεγάλο μερίδιο του αγοραστικού κοινού. Η σε πολλά σημεία καταιγιστική δράση του θα κερδίσει τους παίκτες που θέλουν να βρίσκονται διαρκώς σε εγρήγορση, αλλά και οι οπαδοί των πολεμικών τακτικών θα βρουν πρόσφορο έδαφος για να εφαρμόσουν τις ιδέες τους. Οσο για τους υποστηρικτές της Games Workshop, τι να πω, μάλλον το Dark Omen θα βρίσκεται ήδη στη βιβλιοθήκη τους. Τα πάρα πολλά σενάρια, τέλος, σε συνδυασμό με έναν μεγάλο αριθμό units και αντικειμένων, θα κρατήσουν το ενδιαφέρον σας αμείωτο για μεγάλο χρονικό διάστημα. Λέω να πάω να ξεσκονίσω τις μινιατούρες μου...

PC

TEMÜJIN



Genghis Khan, Wah-Jin, Capricorn head, Μογγολία, Stevenson's Museum... Μία μυστική αδελφότητα προσπαθεί μέσα από το πνεύμα του μεγάλου πολέμαρχου να βοηθήσει μία διαβολική δύναμη να κυριαρχήσει στον σύγχρονο κόσμο.

Και εσύ ... χωρίς ταυτότητα ... χωρίς φωνή ... σχεδόν νεκρός ... μία οπτασία ... βρίσκεσαι απέναντί τους...

Με φόντο μύθους και πραγματικότητες της μακρινής Μογγολίας, με γραφικά που κυριολεκτικά ΖΑΛΙΖΟΥΝ, έπειτα από πολύ καιρό κάτι όντως πρωτότυπο. Επιτέλους!!!

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Έχοντας δει μέχρι σήμερα περισσότερα από 1.000 adventure και role playing games και συνεχίζοντας να βλέπω τουλάχιστον τέσσερα νέα παιχνίδια κάθε μήνα, προσεγγίζω την έννοια "έκπληξη" στο χώρο των παιχνιδιών με επιφυλακτικότητα, καθώς αυτή έχει χάσει σχεδόν ολοκληρωτικά το αληθινό περιεχόμενό της. Οντας κάποιος γνώστης των εξελίξεων αναμένει συγκεκριμένα παιχνίδια, αφού όλα πλέον ανακοινώνονται μήνες πριν. Γνωρίζει το σενάριό τους, έχει δει εικόνες και demos τους, νιώθει σαν να γνωρίζει το άμεσο μέλλον. Σπάνια, δε, ξαφνιάζεται ευχάριστα από πρωτότυπες ιδέες, ενώ ο ελάχιστος αέρας ανανέωσης που μπορεί να φέρει ένα παιχνίδι γίνεται αμέσως αισθητός. Η μαγεία της προσμονής του άγνωστου και των εκπλήξεων μοιάζει μακρινή, ξεθωριασμένη ανάμνηση.

ΚΑΙ ΟΜΩΣ, ΠΟΤΕ ΜΗΝ ΠΕΙΣ ΠΟΤΕ

Το Temüjin έχει προκαλέσει σχετικά μικρή αίσθηση στον ειδικό Τύπο του εξωτερικού - ακόμη και τα ειδικά sites στο Internet δεν το ανέφεραν ως κάτι το ξεχωριστό. Οσον αφορά στη δική μου πληροφόρηση, το μόνο που γνώριζα ήταν το ότι η κατασκευάστρια εταιρία είναι αυτή που κυκλοφόρησε το Men in Black. Αυτή καθ' αυτή η πληροφορία δεν μου έλεγε κάτι το ιδιαίτερο. Είχα στα χέρια μου τον τίτλο και σκεφτόμουν: Ε, άλλο ένα FMV (Full Motion Video) adventure που θα περάσει

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
ΚΑΤΩΤΕΡΟ
ΜΕΣΟ
ΑΝΩΤΕΡΟ
ΑΝΩΤΑΤΟ



Η διαβολική ιέρεια Xiao.



Ο χάρτης του μουσείου.



Αυτό είναι "σούρα"!



Γυρνώντας ανάποδα τα κομμάτια σε μερικά puzzles, θα βρίσκεις κείμενα που θα σε βοηθούν να τα φτιάξεις.

σχεδόν απαρατήρητο. Μέχρι που το έβαλα στον υπολογιστή μου... Οι εκπλήξεις με κυρίευσαν ευθύς εξαρχής: Δεν εγκαθιστά σχεδόν κανένα αρχείο στον υπολογιστή, όπως έκανε παλιά το περίφημο Dracula Unleashed, ενώ, έπειτα από μία εισαγωγή που με ζάλισε, νόμισα ότι έβλεπα χολιγουντιανή παραγωγή (εκπληκτικά σκηνικά και κοστούμια, εξαιρετική ιεροτελεστία, Κινέζοι ηθοποιοί...). Άρχισα, λοιπόν, να παίζω μανιωδώς και προς μεγάλο εκνευρισμό μου, ο οποίος έφθασε στο κατακόρυφό του, αντιμετώπισα ένα απαράδεκτο για τέτοιας ποιότητας παραγωγή σύστημα κίνησης. Συγχίστηκα τόσο που λίγο έλειψε να το παρατήσω. Μετά άρχισα να μπαίνω στο πνεύμα του, να ζω την ατμόσφαιρά του, να βλέπω -επιτέλους!- γρίφους adventur-ίστικους, εκπληκτικές ηθοποιίες και μάλλον τα καλύτερα FMV γραφικά που έχω δει ποτέ... Και όταν κάποτε τέλειωσα, πέρασα μία ολόκληρη μέρα φορτώνοντας ξανά διάφορα saves και κοιτώντας κάποιους από



τους πανέξυπνους γρίφους που διαθέτει αλλά και τα εκπληκτικά videos του. Πόσο καιρό είχα να το κάνω αυτό; Τον τελευταίο ενάμιση χρόνο μόνο άλλη μία φορά μου είχε τύχει - τότε που τελείωσα το Riven και γυρνούσα από τη μία τοποθεσία στην άλλη χαζεύοντας τα απίστευτα γραφικά και ακούγοντας την έξοχη μουσική του. Ναι, το Temüjin είναι μία ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΕΚΠΛΗΞΗ που θα αιχμαλωτίσει για πάντα όποιον τη ζήσει...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι περιέχει μία από τις καλύτερες εισαγωγές που έχω δει ποτέ - κυριολεκτικά θα σας μαγνητίσει. Βρισκόμαστε στο 1227 μ.Χ. και παρακολουθούμε τη νεκρώσιμη τελετή του μεγάλου στρατηλάτη Τζένγκις Χαν μέσα στον τύμβο του. Γινόμαστε μάρτυρες μίας φοβερής προδοσίας και παρακολουθούμε την πιστή ιέρεια και ερωμένη του νεκρού που με το θάνατό της σταματά τα διαβολικά σχέδια της Xiao, ιέρειας της μυθικής και διαβολικής θεότητας του Wah-Jin, να αιχμαλωτίσει την ψυχή και το πνεύμα του μεγάλου πολέμαρχου μέσα σε ένα ιερό αντικείμενο, το διαμαντοστολισμένο κεφάλι ενός αιγόκερου. Το video, τα εφέ, όλα δείχνουν τόσο τέλεια... Ξεκινάς μέσα στο μουσείο Stevenson. Δεν ξέρεις ούτε ποιος είσαι, ούτε πώς βρέθηκες εκεί, ούτε όμως και τι πρέπει να κάνεις. Σχεδόν αμέσως διαπιστώνεις ότι είσαι και μουγκός! Το χειρότερο όλων, ωστόσο, είναι το ότι όχι απλώς δεν θυμάσαι την ταυτότητά σου, αλλά το ότι δεν έχεις καμία ανάμνηση. Δεν θυμάσαι τίποτα και κανένα. Λες και δευτερόλεπτα πριν δεν υπήρχες... Ακούς μία κραυγή, αλλά δεν είσαι σίγουρος από πού προέρχεται. Αποφασίζεις να μάθεις τι συμβαίνει. Και σαν να μη φτάνουν όλα αυτά, έντρομος διαπιστώνεις ότι οι άλλοι, όταν σε βλέπουν, αντιδρούν σαν να βλέπουν φάντασμα!



Μαθαίνοντας για ένα μυστικό πέρασμα.



Εξετάζοντας ένα αντικείμενο στο inventory σου. Εδώ βλέπεις το μαγικό φίλτρο που μόλις έχεις φτιάξει.

ΕΤΑΙΡΙΑ
SOUTHPEAK INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95, 2x CD-ROM, 16-bit color SVGA κάρτα γραφικών, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 30MB στον σκληρό

ΔΙΑΘΕΣΗ
Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826

TEMÜJIN

Το παιχνίδι διαδραματίζεται εξ ολοκλήρου μέσα στο μουσείο Stevenson, όπου συμβαίνουν πολλά παράξενα. Στην πτέρυγα που φιλοξενεί το περίφημο Capricorn head θα βρεις ένα πτώμα. Σε ποιον ανήκει; Ποιος και γιατί τον σκότωσε; Γιατί σχεδόν όλοι όσοι κυκλοφορούν γύρω σου κινούνται τόσο συνωμοτικά; Αναζητώντας τη χαμένη ταυτότητά σου και στην προσπάθειά σου να ανασυνθέσεις τον κόσμο των αναμνήσεών σου (αν, φυσικά, υπήρξε ποτέ), θα δεχθείς την απίθανη βοήθεια μίας οπτασίας αιχμαλωτισμένης στο παράξενο αυτό κεφάλι του αιγόκερου. Πρόκειται για το πνεύμα της Mei, της πιστής ερωμένης του Τζένγκινς Χαν, την τελετή ταφής του οποίου παρακολουθείς στην εισαγωγή της περιπέτειας.



Στην προσπάθειά σου να ανακαλύψεις τι συμβαίνει σε εσένα αλλά και γύρω σου, θα ξετυλίξεις ένα κουβάρι ιστοριών απληστίας, εκδίκησης, δίψας για δόξα και φήμη αλλά και εγκληματικών κινήσεων με επίκεντρο μία συνωμοσία με σκοπό τη διακυβέρνηση επί του γνωστού τότε κόσμου. Πρώτο μέλημά σου είναι να ελευθερώσεις το πνεύμα της Mei, ώστε με τη βοήθειά της να διορθώσεις ό,τι έγινε λανθασμένα αιώνες πριν...

Το σενάριο του τίτλου είναι πρωτότυπο, έξυπνο και -το κυριότερο- γεμάτο πλήθος μυστηρίων, τα οποία

TEMÜJIN'S EASTER EGG



Εδώ ακριβώς πρέπει να κάνεις κλικ το κόκκινο label του spray για να ακούσεις το Easter Egg.



Η σελίδα του παιχνιδιού στο κάτω-κάτω μέρος της οποίας θα βρεις το link για το Easter Egg.

Το Easter Egg του παιχνιδιού είναι από τα πιο πρωτότυπα που έχω δει ποτέ. Επισκεπτόμενος το site της εταιρίας, στη βασική σελίδα βλέπεις ένα link που λέει: "CLICK HERE: for a little something for you Temujin Players to find". Κάνοντας κλικ εδώ μεταφέρεσαι σε μία σελίδα αφιερωμένη στο παιχνίδι. Αν τώρα έχεις τη φαντασία να scroll-άρεις όλη τη σελίδα μέχρι το πιο χαμηλό μέρος της, θα δεις ότι εκεί κάτω-κάτω υπάρχει ένα link που γράφει "Ovorature Obscuro". Με κλικ στο link αυτό πηγαίνεις σε μία ειδική σελίδα που περιέχει ένα ποίημα (δες τη σχετική φωτογραφία). Αποκρυπτογραφώντας το ποίημα βλέπεις τι πρέπει να κάνεις για να δεις το Easter Egg του παιχνιδιού.

Ξεκινάς ένα νέο παιχνίδι και βρίσκεσαι στο χολ. Ακριβώς στα αριστερά σου, στον τοίχο, είναι ένας χάρτης του παιχνιδιού. Πάρε τον και κάνε τον κλικ στο eye icon.

Μελέτησέ τον καλά, καθώς δείχνει όλες τις τοποθεσίες που πρέπει να επισκεφθείς. Προχώρησε στο βάθος και βγες από τη δεξιά πόρτα, χωρίς να κάνεις τίποτε άλλο στο δωμάτιο αυτό. Στο διάδρομο, μπες στο New Artist Gallery δωμάτιο. Επειτα από λίγο, γυρνώντας στα δεξιά σου, θα δεις έναν μικρό μηχανικό καταπέλτη που μπορεί να πετάξει τρεις μολυβένιες μπάλες. Κάνοντας κλικ στο επάνω μέρος του, ρίξε ΜΟΝΟ ΜΙΑ. Τώρα βγες και πήγαινε στο Capricorn room, αυτό με τη διπλή κόκκινη πόρτα. Θα δεις ένα video. Μπαίνοντας μέσα ΜΗΝ αγγίξεις τίποτα. Προσπάθησε να σταθείς σε ένα σημείο λίγο πιο μπροστά από την πόρτα, από όπου θα βλέπεις στρεφόμενος αριστερά ή δεξιά ελάχιστο μέρος από τα δύο πράσινα βάζα που βρίσκονται εκεί.

Στα αριστερά σου και μπροστά θα βλέπεις έναν πίνακα, στην κάτω δεξιά άκρη του οποίου ο κέρσορας θα αλλάζει, δείγμα του ότι μπορείς κάτι να κάνεις εκεί. Με κλικ θα σβήσεις τα φώτα του δωματίου. Είναι αρκετά δύσκολο να βρεθεί το σημείο που περιγράφω, και ίσως η ανακάλυψή του πάρει λίγη ώρα. Αν τα καταφέρεις, χωρίς να αγγίξεις ΤΙΠΟΤΕ άλλο μέσα στο δωμάτιο και αφού σταθείς στο σημείο που περιγράφω, σβήσε τα φώτα. Τώρα χωρίς να κινηθείς καθόλου, κινώντας λίγο αριστερά ή δεξιά τον κέρσορα, πρέπει να παρατηρήσεις ένα ελάχιστο φως που αναβοσβήνει. Θέλει λίγο προσοχή, γιατί είναι απόλυτο σκοτάδι και δεν έχεις την αίσθηση ότι εκείνη τη στιγμή στρίβεις αριστερά ή δεξιά, ανάλογα με την κίνηση του κέρσορα που εκτελείς.

Οταν δεις αυτή τη μικρή, σχεδόν οριζόντια, αχτίδα φωτός που αναβοσβήνει, κάνε κλικ ακριβώς πάνω της. Ο κέρσορας θα αλλάξει. Ξανακάνε κλικ στο ίδιο σημείο ακριβώς και αυτή τη φορά θα ανάψουν τα φώτα! Τώρα κάνε μία περιστροφή και πηγαίνε στη σαρκοφάγο που βρίσκεται εκεί, χωρίς να αγγίξεις τίποτε άλλο. Κάνεις κλικ σε αυτήν, την ανοίγεις και βλέπεις μέσα το πτώμα του Stevenson. Περίπου από τη μέση του πάρε ΜΟΝΟ το ρολόι του.

Μην πάρεις ένα κομμάτι χαρτί που υπάρχει στο σακάκι του. Βγες έξω και στρίψε αριστερά. Θα δεις άλλο ένα video. Πηγαίνε ξανά στο New Artist Gallery room. Πήγαινε πάλι στον μικρό μηχανικό καταπέλτη και ρίξε άλλη μία μολυβένια μπάλα. Βγες έξω στο διάδρομο και μπες στο Employer's Only room (στο χάρτη είναι το SNACK room), που βρίσκεται μία πόρτα ακριβώς πριν από το Capricorn room. Προχώρησε στο βάθος και μπες στην πόρτα που βλέπεις. Είσαι στην αποθήκη (στο χάρτη είναι το SUP room - μοιάζει να είναι ένα με το προηγούμενο, ωστόσο πρόκειται για δύο ξεχωριστά). Από εδώ, από το ράφι, πάρε ΜΟΝΟ το Bug Spray - είναι μαύρο και έχει μία κόκκινη ετικέτα στη μέση. Τώρα βγες έξω από τα δωμάτια αυτά και στο διάδρομο στρίψε δεξιά. Πήγαινε σχεδόν μέχρι το τέλος του διαδρόμου στο γραφείο του Stevenson και μπες μέσα.

Πήγαινε στο γραφείο του, στο τηλέφωνο που είναι στα δεξιά σου όπως μπαίνεις. Κάνε κλικ στο τηλέφωνο. Θα δεις άλλο ένα video. Ξανακάνε κλικ στο τηλέφωνο στο πλήκτρο PAGE. Τώρα βγες έξω και γυρνώντας από την ίδια διαδρομή όπως ήρθες (δηλαδή από το διάδρομο) πήγαινε στο Restoration room (στο χάρτη STUDIO). Θα δεις τη Suzzana να φεύγει. Τώρα πια μπορείς να μπεις μέσα. Προχώρησε εκεί όπου βρίσκονται οι δύο πάγκοι-γραφεία. Στρίψε στον αριστερό και κάνε κλικ στο φορητό κασετόφωνο που είναι στο επάνω ράφι. Στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στο πορτάκι της κασέτας για να το κλείσεις.

Τώρα πάρε το Bug Spray από το inventory σου και κάνε το κλικ στο αυτί του αγάλματος που είναι εκεί. Πρόσεξε να κάνεις κλικ ακριβώς στο αυτί το μέρος του spray όπου είναι η κόκκινη ετικέτα. Αν τα έχεις κάνει όλα σωστά, θα ακούσεις ένα μουσικό κομμάτι. Δεν μπορείς να κάνεις τίποτε άλλο. Απλώς απόλαυσέ το. Οταν τελειώσει μπορείς να αρχίσεις ξανά ΚΑΝΟΝΙΚΑ το παιχνίδι...



Δείγμα των εκπληκτικών γραφικών του τίτλου.



Για να πάρεις το Βιβλίο των Αναμνήσεων πρέπει να εξολοθρεύσεις τους σκορπιούς.



Η όμορφη Suzanna. Γιατί, άραγε, σε φοβάται τόσο πολύ;



Φυσικά και θα παρακολουθείς κρυφά συζητήσεις.

αποκαλύπτονται με έναν μοναδικό τρόπο. Ο,τι καλύτερο για ένα adventure ίντριγκας και μυστηρίου. Να είσαι δε σίγουρος ότι σε περιμένει μία τρομερή έκπληξη, όταν σχεδόν στο φινάλε του παιχνιδιού ανακαλύψεις ποιος πράγματι είσαι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Temüjin για εμένα θα σημαίνει στο εξής τέλεια FMV γραφικά, άξια σύγκρισης μόνο με αυτά του Riven (επίσης κορυφαία, αλλά στα rendered background γραφικά).

Η SouthPeak Interactive έχει αναπτύξει μία επαναστατική τεχνολογία, τη "video reality" όπως την αποκαλεί, που φέρνει τα πάνω-κάτω στο χώρο. Δείχνει με τον καλύτερο τρόπο ότι η FMV τεχνολογία, όταν χρησιμοποιηθεί σωστά αξιοποιώντας νέες ιδέες, μπορεί να μας χαρίσει μικρά θαύματα.

Προχωρώντας τώρα σε συγκεκριμένες αναφορές, το παιχνίδι είναι το πρώτο που, από ό,τι γνωρίζω, έχει κινηματογραφηθεί εξ ολοκλήρου σε 35mm φιλμ με απόλυτα 360 μοιρών περιστροφική λήψη και κίνηση. Το περιβάλλον είναι τέλειο και οι ηθοποιοί εξαιρετικοί. Δείτε το παιχνίδι και δεν θα ξεκολλάτε. Σας το εγγυώμαι.

Ο ήχος του τίτλου είναι ομοίως πολύ καλός, αλλά μεγαλύτερο προτέρημά του είναι η ατμοσφαιρική μουσική υπόκρουση που συνοδεύει τη δράση. Οι ομιλίες των ηθοποιών είναι άκρως ικανοποιητικές, αλλά δεν αποδίδονται με



Ισως ο πιο δύσκολος γρίφος του παιχνιδιού. Πρόσεξε καλά την εικόνα, γιατί μόνο έτσι μπορείς να φτιάξεις τσάι.

υπότιτλους, γεγονός που κρίνεται ως μειονέκτημα. Ας περάσουμε τώρα στο χειρισμό, τον οποίο θα έκρινα συνολικά ικανοποιητικό, αν δεν περιείχε μία σημαντική αδυναμία: την κίνησή σου μέσα στην περιπέτεια. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά τους. Η οθόνη δράσης περιλαμβάνει μόνο ένα μέρος, ακριβώς στο κέντρο της συνολικής οθόνης. Η οπτική είναι πρώτου προσώπου - ποτέ δεν θα δεις ποιος είσαι, αφού αυτό είναι ένα από τα μεγαλύτερα μυστήρια του παιχνιδιού. Στο κάτω μέρος της





Οι φωτογραφίες που τραβάς θα σε βοηθήσουν να θυμηθείς κάτι πολύ σημαντικό.

οθόνης βρίσκεται η ζώνη με το inventory σου, στο μέσο της οποίας υπάρχει ένα ειδικό icon, το Examiner. Παίρνοντας ένα αντικείμενο στον κέρσορα του mouse, ενεργοποιείται στον Examiner ένα εντυπωσιακό από πλευράς γραφικών μάτι. Κάνοντας κλικ το αντικείμενο στο icon-μάτι, η οθόνη δράσης αλλάζει και δείχνει το εν λόγω αντικείμενο. Εδώ θα χρησιμοποιήσεις μερικά αντικείμενα είτε μόνα τους είτε σε συνδυασμό με κάποιο άλλο. Ακριβώς κάτω από το icon-μάτι υπάρχει ένα άλλο icon που τακτοποιεί τα αντικείμενα στο inventory σου, αν έχεις αφήσει ανάμεσά τους κάποια κενά. Πρόκειται για κάτι το ιδιαίτερα εντυπωσιακό, για μία πρωτότυπη και έξυπνη ιδέα.



Στο επάνω μέρος της οθόνης και προς τα αριστερά όπως κοιτάς υπάρχει η επιλογή Menu. Κάνοντας εδώ κλικ εμφανίζονται οι επιλογές Help, New, Restore, Save, Options και Exit. Με την Help εμφανίζονται δύο οθόνες που εξηγούν το χειρισμό του παιχνιδιού, με τη New ξεκινάς νέο παιχνίδι, οι Restore και Save είναι προφανείς, η Options ρυθμίζει την ταχύτητα κίνησης και την ένταση των ήχων, ενώ με την Exit περνάς στην οθόνη όπου κάνεις Quit. Δυο λόγια για τα saves: Αν και δείχνουν ότι μπορείς να κάνεις όσα θέλεις, προσοχή, διότι σώζοντας περισσότερα από 40-42 προκαλείται σημαντικό πρόβλημα: το παιχνίδι κολλά και τα τελευταία saves χάνονται!!! Τέλος, σημειώνω ότι τα saves λειτουργούν περίπου με βάση τη λογική των saves των Windows - δηλαδή, αν θέλεις να τα βλέπεις στη σειρά, πρέπει πρώτα να βάλεις μπροστά τους μία αρίθμηση του στιλ XX, ξεκινώντας από το 01.

Το παιχνίδι περιέχει μία από τις καλύτερες εισαγωγές που έχω δει ποτέ - κυριολεκτικά θα σας μαγνητίσει. Βρισκόμαστε στο 1227 μ.Χ. και παρακολουθούμε τη νεκρώσιμη τελετή του μεγάλου στρατηλάτη Τζένγκις Χαν μέσα στον τύμβο του.

Στην εξέλιξη του παιχνιδιού θα προστεθούν επιπλέον λειτουργίες στο interface. Ετσι στο επάνω μέρος θα υπάρχει ένα βιβλίο όπου θα συγκεντρώνεις τις αναμνήσεις σου, στα αριστερά μία μυστική κάμερα με την οποία θα καταγράφεις πολύτιμες φωτογραφίες στην προσπάθειά σου να ξαναβρείς τις αναμνήσεις σου, ενώ στα δεξιά ένα σχεδόν μαγικό puzzle (από τα κομβικά σημεία της περιπέτειας), το οποίο θα συμπληρώνεις κομμάτι-κομμάτι. Στην επάνω αριστερή γωνία υπάρχει ένας φάκελος στον οποίο αποθηκεύεται αυτόματα οποιοδήποτε σημείωμα ή χαρτί μαζέψεις. Οταν κάπου υπάρχει δράση, ο κέρσορας αλλάζει αυτόματα σε ένα ειδικό icon-χέρι που εκτελεί μία αντίστοιχη δράση (open, close, push κ.λπ.). Εδώ όλα λειτουργούν ομαλά. Οταν ο κέρσορας-χέρι δείχνει ένα τεντωμένο δάκτυλο, ΔΕΝ γίνεται ΤΙΠΟΤΑ στο σημείο αυτό (δηλαδή, αντίθετα από ό,τι κάνουν πολλά άλλα adventures). Στα άκρα των τεσσάρων πλευρών της οθόνης δράσης υπάρχουν τα βέλη κίνησης. Αριστερά και δεξιά υπάρχουν τα αντίστοιχα βέλη κίνησης, τα οποία επιτρέπουν πλήρη περιστροφή 360 μοιρών. Το εμπρός βέλος είναι στο κάτω μέρος της οθόνης. Σε μερικά σημεία του παιχνιδιού στο επάνω και κάτω μέρος της οθόνης (εκεί, δηλαδή, όπου είναι το εμπρός βέλος) εμφανίζονται τα ειδικά βέλη κίνησης επάνω ή πάνω αντίστοιχα. Εδώ εντοπίζεται και το μεγαλύτερο πρόβλημα του τίτλου που εξετάζουμε: η κίνησή του είναι ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΑ ΑΡΓΗ. Το χειρότερο, δε, είναι ότι δεν υπάρχει χάρτης που να διευκολύνει την κίνηση από το ένα μέρος στο άλλο, ούτε όμως



Η Mei που σε βοηθά στην εξέλιξη του παιχνιδιού.



Από τους πιο πρωτότυπους γρίφους που έχω δει. Πρέπει να καθοδηγήσεις μέσα από το σύστημα ασφαλείας όλο το προσωπικό για να φτιάξει το power box.



Μέσα από κόμικς θα μάθεις τι σχεδιάζουν οι "συνωμότες".

και ένα πλήκτρο που πατώντας το να σταματά το video της κίνησής σου και να πηγαίνεις κατευθείαν στο σημείο που έχεις επιλέξει. Συνεπώς, πρέπει να συμφιλιωθείς με την ιδέα ότι δεν μπορείς να κάνεις τίποτα για να αλλάξεις αυτή την κατάσταση (εγώ στην αρχή πατούσα τα πλήκτρα σαν μανιακός, μπας και σταματήσω αυτό το μαρτύριο).

Η κίνηση έχει και άλλα μυστικά: Μπορείς να επιλέξεις έναν μακρινό στόχο της θέας σου και αυτός θα φανεί στο icon-χώρο όπου εμφανίζεται και ο Examiner, το δε πρόγραμμα θα ξεκινήσει να σε μεταφέρει εκεί μόνο του. Πρόσεξε, όμως, στο σημείο αυτό, καθώς δύο είναι οι δυνατότητες που σου προσφέρονται. Η μία είναι να αφήσεις το πρόγραμμα να σε πάει όπου έχεις επιλέξει, και να είσαι σίγουρος ότι θα σε πάει. Η άλλη είναι, σε όποιο σημείο θέλεις να σταματήσεις, να πατήσεις το σημείο στο οποίο εμφανίζεται η εμπρός κίνηση. Τότε εκεί θα αναβοσβήσει ένα κίτρινο φως και στο πρώτο σημείο που θα μπορείς θα σταματήσεις. Προσοχή σε αυτή τη λειτουργία, διότι λύνει πολλά προβλήματα. Μπορείς να κινείσαι κάνοντας κλικ κίνησης (αριστερά, δεξιά ή εμπρός) και μέσα στην οθόνη. Σε πολλά σημεία το παιχνίδι σε πηγαίνει όπου αυτό θέλει και, αν δεν σταματήσεις την κίνηση, θα βρεθείς αλλού από εκεί όπου ήθελες να πας. Προσωπικά, μέχρι να συνηθίσω το χειρισμό στην κίνηση, είχα περάσει περίπου το 1/3 της δράσης. Μόνο αυτό πρέπει να σας λέει πολλά. Σημειώνω, τέλος, το εξής: Το παιχνίδι δημιουργεί κάποια "προσωρινά" αρχεία στο TEMP directory των Windows. Οταν το παιχνίδι για οποιοδήποτε λόγο κολλήσει ή χαλάσει (π.χ. εξαιτίας των πολλών saves), εσείς πρέπει να μετακινηθείτε χειροκίνητα και να σβήσετε ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ υπάρχει στο directory αυτό. Διαφορετικά, το παιχνίδι ΔΕΝ θα ξανατρέξει!



Ολα τα "καλά" παιδιά εν δράσει, λίγο προτού αρχίσει η ιεροτελεστία. Αν ήξεραν...



Από το "καλό" φινάλε της περιπέτειας.



Το Capricorn head, το αντικείμενο γύρω από το οποίο εξελίσσεται όλη η δράση.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα είναι μαγευτική και με τη βοήθεια των γραφικών και των videos δημιουργείται κάτι το υπερφυσικό. Η δράση είναι εντυπωσιακή για ένα βασικό γεγονός: Κινείσαι μέσα σε ένα μουσείο που περιλαμβάνει μόνο 14 δωμάτια, στα οποία έχουν κατορθώσει να χωρέσουν τόσα πολλά, όπως ακριβώς συνέβαινε παλιά στα text adventures την ευθύνη των οποίων είχε ο περίφημος Scott Adams (Adventureland κ.λπ.). Επιπλέον, η δράση είναι καθαρά adventur-ίστικη, δηλαδή εδώ δεν θα βρείτεις τίποτε το "κουφό", όπως στα adventures που είναι βασισμένα σε puzzles.

Ο βαθμός της λογικής των γρίφων του φαίνεται και από τον πιο έξυπνο, κατά τη γνώμη μου, γρίφο του τίτλου, ο οποίος αφορά στο άνοιγμα ενός χρηματοκιβώτιου. Εδώ δεν υπάρχουν συνδυασμοί που να μπερδεύουν. Υπάρχει μόνο λογική, η κατανόηση της οποίας επιτρέπει το άνοιγμά του. Πρόκειται για έναν γρίφο-απόλαυση.

Από τα πιο σημαντικά στοιχεία της δράσης του Temüjin είναι η ολοκλήρωση του magic puzzle. Σε καθένα από τα επτά επεισόδιά του θα μαζεύεις από ένα κομμάτι. Οταν τα βρεις όλα και λύσεις το puzzle, θα περάσεις σε ένα πανέξυπνα δουλεμένο κόμικς (όπως συνέβαινε και στο Gabriel Knight 1) που εξηγεί βασικά σημεία της ιστορίας.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΗΧΟΣ	94
ΣΕΝΑΡΙΟ	99
ΔΡΑΣΗ	90

92



Ενα adventure αληθινή έκπληξη για μένα, καθώς διαθέτει τα καλύτερα FMV γραφικά που έχω δει σε παιχνίδι, εξαιρετικό και πρωτότυπο σενάριο και αρκετά δύσκολη δράση. Αν δεν παρουσίαζε κάποια προβλήματα στο χειρισμό του, θα το κατέτασσα ανεπιφύλακτα ανάμεσα στα δύο-τρία καλύτερα όλης της χρονιάς. Δείτε το οπωσδήποτε.

SEGA Touring Car Championship

SEGA και εξομοιωτές οδήγησης είναι δύο όροι άρρηκτα συνδεδεμένοι τα τελευταία χρόνια. Αρκεί μια βόλτα στο "ουφάδικο" της γειτονιάς σας και θα πειστείτε για του λόγου το αληθές. Ποιος μπορεί να ξεχάσει το εκπληκτικό Daytona USA και το σχεδόν μυθικό Sega Rally;
Πρόσφατα, ο τίτλος που χάλασε κόσμο δεν ήταν άλλος από το Touring Car. Φοβερά γραφικά, απίστευτη ταχύτητα και μεγάλη δόση ρεαλισμού ήταν τα χαρακτηριστικά που έκαναν τους παίκτες να χάσουν το μυαλό τους - και πολλά, πολλά κέρματα! Φαίνεται όμως ότι έφθασε η ώρα να απολαύσουμε τα στοιχεία αυτά και στα PCs μας. Προσδεθείτε λοιπόν και κρατήστε γερά το τιμόνι. Ο αγώνας προβλέπεται συγκλονιστικός!

του Σωτήρη "Nigel PC" Μπέλλου

Ο θεσμός του touring car έχει γνωρίσει αρκετά μεγάλη απήχηση ανάμεσα στους οπαδούς της ταχύτητας ανά τη Γηραιά Ηπειρο. Συμμετέχουν οδηγοί από όλη την Ευρώπη και οδηγούν απλά, καθημερινά αυτοκίνητα. "Απλά" γράψαμε; Ε, όχι ακριβώς: Τα αυτοκίνητα που θα συναντήσετε εκεί εξωτερικά ίσως μοιάζουν με το οικογενειακό όχημά σας αλλά εσωτερικά είναι αληθινά "θηρία". Μηχανές, αναρτήσεις, κιβώτια ταχυτήτων, λάστιχα, ζάντες, τα πάντα έχουν τροποποιηθεί κατάλληλα για να μπορούν να δώσουν φοβερές επιδόσεις. Στο παιχνίδι σάς δίνεται η ευκαιρία να βρεθείτε πίσω από το τιμόνι ενός τέτοιου αυτοκινήτου, προσπαθώντας να ανακηρυχθείτε -τι άλλο- παγκόσμιος πρωταθλητής. Οπως πολύ εύστοχα το θέτουν οι δημιουργοί του, υπάρχουν τρία είδη ανθρώπων: αυτοί που βλέπουν, αυτοί που πράττουν και αυτοί που πράττουν σωστά. Εσείς πού ανήκετε;

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Μετά το σύντομο install και αφού απογοητευτείτε από την απουσία εισαγωγής, οδηγείστε στην αρχική εικόνα του Touring Car, όπου καλείστε να διαλέξετε αν θα παίξετε Arcade mode (gameplay ίδιο με αυτό στα arcade rooms) ή PC mode (εμπλουτισμένο με νέα στοιχεία).

Επιλέγοντας PC mode, ακολουθεί μία νέα οθόνη με τις επιλογές για Championship (πρωτάθλημα), Time Attack (τρέχετε με αντίπαλο το χρόνο), VS (αγωνίζεστε ενάντια σε κάποιο φίλο σας), Car Setup (καθορίζετε τα χαρακτηριστικά του αυτοκινήτου σας) και Multiplayer (για δικτυακές κόντρες). Στο Arcade mode μπορείτε να αγωνιστείτε μόνο σε Championship, ενώ και στα δύο modes είναι διαθέσιμος ένας πίνακας με τους καλύτερους χρόνους του παιχνιδιού (επιλογή Records).



Εφόσον διαλέξετε το είδος του αγώνα που θέλετε, μεταφέρεστε σε μία οθόνη επιλογής αυτοκινήτων. Συ-

γκεκριμένα υπάρχουν τα μοντέλα: Opel Calibra V6, Mercedes C-class AMG, AlfaRomeo 155 V6Ti και Toyota Supra GT. Αφού αποφασίστε τι θα οδηγήσετε, στη συνέχεια πρέπει να δηλώσετε το είδος του κιβωτίου



Για να αποκτήσετε αυτό το φοβερό αυτοκίνητο, απαιτούνται εντυπωσιακοί χρόνοι.

ταχυτήτων που επιθυμείτε ("AT" για αυτόματο και "MT" για χειροκίνητο). Επειτα από όλα αυτά, είστε πλέον έτοιμοι να ξεκινήσετε.



ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Κάθε driving τίτλος που θέλει να πετύχει πρέπει οπωσδήποτε να έχει εντυπωσιακά γραφικά. Οπως θα διαπιστώσετε (μια ματιά στις εικόνες φθάνει), το Touring Car πληροί απόλυτα αυτή την προϋπόθεση. Κάθε κτήνος της ασφάλτου... εεε, αυτοκίνητο, με συγχωρείτε... είναι σχεδιασμένο μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια με έμφαση στην αεροδυναμική του, η οποία είναι απόλυτα ρεαλιστική. Οι γραμμές και των τεσσάρων οχημάτων αποτελούν μικρογραφίες των αντίστοιχων πραγματικών και σίγουρα θα ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτητικό παίκτη.

Ομως τα γραφικά του παιχνιδιού, παρ' ότι πολύ καλά, είναι μισή - τουλάχιστον- κλάση κατώτερα από άλλα σύγχρονα παιχνίδια του είδους (για παράδειγμα, το Screamer Rally), και αυτό γιατί δεν υποστηρίζεται κάποια 3D accelerator κάρτα. Πάντως και σε Direct Draw δεν νομίζω ότι δεν θα μείνετε ικανοποιημένοι.

Τα backgrounds του παιχνιδιού είναι αρκετά πετυχημένα και παρουσιάζουν σημαντική ποικιλία. Θα βρεθείτε να οδηγείτε σε πόλεις κατάμεστες από τον κόσμο που σας παρακολουθεί, σε ορεινές πίστες με φόντο χιονισμένα βουνά αλλά και σε εφιαλτικά στενά δρομάκια, κάτω από γέφυρες και κοντά σε παλαιά πέτρινα κτίρια. Και στις τρεις διαθέσιμες πίστες, τα background γραφικά είναι έξοχα και δένουν απόλυτα με τα αντίστοιχα των αυτοκινήτων. Ειδική αναφορά αξίζει να γίνει στην textured άσφαλτο του παιχνιδιού. Φοβερά ρεαλιστική και στις κατάλληλες χρωματικές αποχρώσεις, πράγματι δίνει την εντύπωση ότι "καταπίνεται" από το αυτοκίνητό σας.

Χρωματικά έχει γίνει εξίσου σωστή δουλειά. Υπέροχα ανοικτά χρώματα στις διαφημιστικές πινακίδες των αυτοκινήτων -έχουν μεταφερθεί αυτούσιες!- και αρκετά καλοί background χρωματικοί συνδυασμοί δίνουν μια άρτια οπτική εικόνα.



Το Sega Prototype είναι πραγματική "βάρκα" στις στροφές.

Οπως συνηθίζεται από τη Sega, το παιχνίδι συνοδεύεται από τέσσερα modes γραφικών και δύο modes λεπτομέρειας (High ή Low), ώστε να καθορίσετε τα γραφικά και τα χρώματα ανάλογα με τις hardware δυνατότητες του υπολογιστή σας. Υποστηρίζονται απλά VGA γραφικά με 8bit ή 16bit χρώμα και αντίστοιχα SVGA σε ανάλυση 640x480. Φυσικά, δοκιμάστε όλα τα modes και προτιμήστε ό,τι



Κάτι τέτοιο δεν επιχείρησε και ο Schumacher;

δεν μειώνει πολύ την ταχύτητα. Για όσους θέλουν και γραφικά και ταχύτητα χωρίς το ανάλογο high end σύστημα, μπορείτε να ελαττώσετε το μέγεθος της οθόνης (πατώντας "Ctrl" και "-") για το βέλτιστο δυνατό αποτέλεσμα.

ΗΧΟΣ

Το μουσικό είδος που ακούγεται σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν θα μπορούσε να μην είναι rave και techno. Αν μάλιστα τα μουσικά γούστα σας συγκλίνουν προς... παραλια-



Το Supra Gt είναι ένας πραγματικός διάβολος.

κή μεριά, δεν υπάρχει περίπτωση να μην τα χάσετε με τα τρομερά κομμάτια που θα ακούσετε. Εντονοι ρυθμοί, έξοχα φωνητικά και ασταμάτητη ηλεκτρονική μουσική χαρακτηρίζουν τα περίπου δεκαπέντε (!) ολοκληρωμένα κομμάτια (σε audio tracks, μάλιστα) που έχουν δημιουργηθεί ειδικά για το παιχνίδι. Μπορείτε ακόμα να τα ακούσετε ξεχωριστά, μέσα από την επιλογή Sound Test που βρίσκεται στον πίνακα με τα options του παιχνιδιού.

ΕΤΑΙΡΙΑ
SEGA PC

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90MHz (Pentium 133MHz σε network), 16MB RAM, DirectX, 4x CD-ROM drive, 40MB hard disk, Windows 95, SoundBlaster 16 ή συμβατή (και συμβατή με DirectX), VGA συμβατή με DirectX.

ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735

Τα ηχητικά εφέ περιλαμβάνουν τους καθιερωμένους ήχους για τα driving sims. Αφθονα τα "μουγκρητά" της μηχανής, το "γρύλισμα" των ελαστικών, μέχρι και οι ήχοι των ταχυτήτων καθώς αλλάζουν είναι πολύ ρεαλιστικοί. Δυστυχώς η μουσική ακούγεται πολύ δυνατά, με αποτέλεσμα να σκεπάζει αρκετούς από τους προαναφερθέντες ήχους. Τέλος, η ποιότητα των ειδικών εφέ είναι μεν καλή αλλά βλέπει από μακριά τα μοναδικά samples του παλιού, καλού Need For Speed. Σίγουρα η Sega θα μπορούσε να κάνει καλύτερη δουλειά στο συγκεκριμένο τομέα.



Τέρμα τα γκάζια και φύγαμε!

ΙΛΙΓΓΙΩΔΗΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑ

Το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού δεν είναι ούτε τα γραφικά ούτε ο ήχος, αλλά οι τρομερές ταχύτητες που θα βιώσετε. Τώρα θα αναρωτηθείτε: "πάλι θα βλέπω VGA γραφικά για να ευχαριστηθώ ταχύτητα;". Δυστυχώς, έχετε -εν μέρει- δίκιο! Πιστή στην παράδοση που έθεσαν οι εξομοιωτές οδήγησης, η ταχύτητα του Touring Car δημιουργεί εντύπωση αντιστρόφως ανάλογη με αυτή των γραφικών του. Τι να κάνουμε, θα υποστούμε συμβιβασμούς για άλλη μία φορά (ως πότε, παλικάρια...).



Μη δοκιμάσετε κάτι τέτοιο στην πραγματικότητα.

Οσοι κατέχουν δυνατό σύστημα (P166 και άνω με 2MB ή 4MB κάρτα γραφικών και 32MB RAM) θα εντυπωσιαστούν από τις επιδόσεις του παιχνιδιού. Εκπληκτικές επιταχύνσεις και πολλά χιλιόμετρα ανά ώρα εξομοιώνονται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο από τον υπολογιστή σας. Σε πολλά σημεία, δε, η ταχύτητα του αυτοκινήτου σας θα είναι τόσο μεγάλη, που δεν θα έχετε χρόνο ούτε καν να φρενάρετε ή να κοιτάξετε από τον virtual καθρέφτη σας! Οι κάτοχοι ενός τέτοιου μηχανήματος μπορείτε άνετα να θέσετε την ανάλυση σε SVGA mode και το επίπεδο της λεπτομέρειας στο "High". Για ακόμα καλύτερα αποτελέσματα, ελαττώστε ελαφρώς το παράθυρο δράσης. Εκεί όπου το παιχνίδι στην κυριολεξία πετά, είναι σε έναν MMX επεξεργαστή. Τα πάντα κινούνται σε ιλιγγιώδεις ρυθμούς. Θα δείτε τις στροφές να πλησιάζουν καταπάνω σας με φοβερές ταχύτητες και, χωρίς υπερβολή, θα νιώσετε τις τελικές που πιάνει το αυτοκίνητό σας στις ευθείες.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Εδώ το Touring Car μας τα χαλά. Οι ανταποκρίσεις του αυτοκινήτου στα πλήκτρα χειρισμού είναι από υπερβολικές έως σχεδόν ανύπαρκτες. Πολλές φορές αρκεί ένα σχετικά εκτεταμένο πάτημα ενός εκ των πλήκτρων στροφής και το αυτοκίνητό σας θα τα "χάσει" εντελώς (οι φοβερές ταχύτητες που γράφαμε). Σε άλλες περιπτώσεις, όσο και να πατάτε τα πλήκτρα του τιμονιού δεν θα είναι αρκετό για να πάρετε σωστά μια κλειστή στροφή. Ειδικά στην Brick Wall City, θα δείτε να καταστρέφονται σιγά-σιγά οι αναρτήσεις σας (μόνο όταν το Damage είναι στο "On") αλλά και σημαντικό τμήμα από το νευρικό σύστημά σας.



Ενα μαύρο Calibra τα δίνει όλα στη στροφή.

Δυστυχώς, φαίνεται ότι η Sega θυσίασε το χειρισμό στο βωμό των υψηλών ταχυτήτων. Τα δεδομένα βελτιώνονται θεαματικά με joystick, ωστόσο υπάρχουν λίγα προβλήματα στις τελικές. Οι τελευταίες επιτυγχάνονται σε χρόνο μεγαλύτερο από αυτόν που αντιστοιχεί στα πλήκτρα, με αποτέλεσμα ό,τι κερδίζεις σε χειρισμό να το χάνεις σε ταχύτητα. Οσοι όμως διαθέτετε χειριστήριο thrustmaster steering wheel ή performer racing wheel (υποστηρίζονται και τα δύο) θα πρέπει να αισθάνεστε πανευτυχείς, γιατί με αυτά το παιχνίδι αποκτά άλλη διάσταση. Οι κοινοί θνητοί θα περιοριστούμε σε συνεχή εξάσκηση. Τα φρένα επίσης δεν είναι ό,τι καλύτερο. Συγκεκριμένα υπάρχουν δύο είδη φρεναρίσματος, το μικρό και το μεγάλο. Το μεν πρώτο -αυτό που βολεύει περισσότερο- είναι φτωχό για πολύ κλειστές στροφές, το δε δεύτερο είναι εντελώς υπερβολικό και μειώνει τραγικά την ταχύτητα.

Αντίθετα με το τιμόνι και τα φρένα, το χειροκίνητο κιβώτιο ταχυτήτων αποδίδει πολύ καλά. Δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα στο να εξοικειωθείτε γρήγορα με τις αλλαγές ταχυτήτων (καθοριστικός παράγοντας για τις στροφές).

Φυσιολογικά (!) υπάρχει δυνατότητα για replays κάθε αγώνα, τα οποία είναι άκρως θεαματικά.



Κοντινό πλάνο του Calibra.

Μπορείτε να τα παρακολουθήσετε από πολλές διαφορετικές γωνίες, καθώς καταγράφονται από αντίστοιχες

ΤΟ "PC MASTER" ΚΑΝΕΙ TEST DRIVE

OPEL CALIBRA V6

Το τρομερό παιδί της OPEL έχει τελικές που κυμαίνονται μεταξύ 316 και 351 χλμ./ώρα. Συνοδεύεται από τα τελευταία ελαστικά της Michelin και από πολύ καλές αναρτήσεις για γερά κρατήματα στις στροφές.



TOYOTA SUPRA GT

Πρόκειται για έναν δαίμονα της ασφάλτου: 329-354 χλμ./ώρα τελική, φοβερές επιταχύνσεις, πολύ "ευαίσθητες" αναρτήσεις και τιμόνι, όλα το καθιστούν ιδανικό και για τους δυσκολότερους ελιγμούς. Χρησιμοποιεί τα βραβευμένα λάδια Castrol (πρώτο βραβείο ποιότητας φέτος).



MERCEDES C-CLASS AMG

Η "μεγάλη κυρία" από τη Γερμανία μπορεί να "φεύγει" εύκολα και να είναι δύσκολη στον έλεγχό της, αλλά οι μοναδικές επιταχύνσεις της τη βάζουν στην πρώτη θέση για ευθείες και ανοικτές στροφές. Βγάζει τελικές από 328 έως 358 χλμ./ώρα.



ALFAROMEO 155V6TI

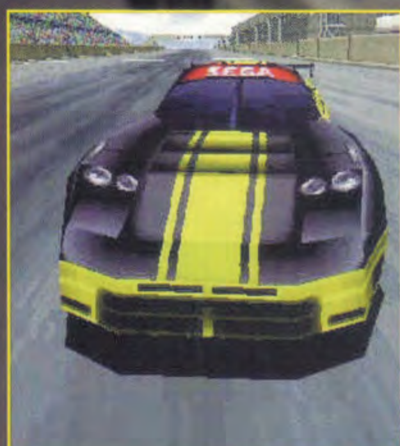
Ιταλική φινέτσα στην οδήγηση. Διαθέτει τις καλύτερες αναρτήσεις και κορυφαία Michelin ελαστικά. Είναι με διαφορά το καλύτερο από τα τέσσερα αυτοκίνητα, όσον αφορά στα κρατήματα του όταν στρίβει. Το ανωτέρω χαρακτηριστικό αντισταθμίζεται από τις σχετικά μικρές(!) τελικές (316-341 χλμ./ώρα).



SEGA PROTOTYPE

Ο,τι καλύτερο έχετε οδηγήσει ποτέ. Βέβαια θα χρειαστεί να τερματίσετε πρώτοι στο Exhibition Race -εμφανίζεται εφόσον ολοκληρώσετε το Championship σε καλή θέση για να το αποκτήσετε, αλλά οι επιδόσεις του θα σας ανταμείψουν. Περιμέναμε περισσότερα ως προς την τελική, αφού η μέγιστη που παρατηρήθηκε ήταν 358 χλμ./ώρα. Ολα τα προαναφερθέντα νούμερα δίνονται με κάθε επιφύλαξη, αφού οι ταχύτητες εξαρτώνται σημαντικά από την πίστα. Επιπλέον, τα αυτοκίνητα επιδέχονται βελτιώσεις από το Car Setup, με φυσιολογικό αντίκτυπο στις τελικές.





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	88
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	80
ΤΑΧΥΤΗΤΑ	90

88



Απαγορεύεται να λείπει από τη συλλογή του driving sim gamer. Περισσότερο arcade παρά simulation, αλλά σε κάθε περίπτωση εντυπωσιακό.

κάμερες, χωρίς να παρατηρείται η παραμικρή μείωση της ταχύτητας. Ομως ούτε εδώ έχουν αποφευχθεί τα λάθη. Στα replays το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι να... παρακολουθείτε. Λείπουν δηλαδή οι επιλογές για slow motion και pause, που σχεδόν καθιερώθηκαν από πολύ παλαιότερα παιχνίδια. Ας ελπίσουμε ότι σε κάποιο patch θα διορθωθεί -και- αυτό το ζήτημα. Πολύ θετική εντύπωση αφήνει ο πλήρης κατάλογος με τα options που ενεργοποιείται με το πλήκτρο "Alt". Εκεί μπορείτε να παρέμβετε σχεδόν στα πάντα: στο επίπεδο δυσκολίας, στον αριθμό των laps σε μια πίστα κ.λπ. Η ενεργοποίηση ή απενεργοποίηση ορισμένων options έχει μεγάλη σημασία προκειμένου να φέρετε το παιχνίδι στα μέτρα σας, για αυτό διαβάστε καλά τον κατάλογο προτού ξεκινήσετε.



Ο Ρωμαίος της Alfa σε replay.

ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

Με απογοήτευση θα διαπιστώσετε ότι δεν σας δίνεται η δυνατότητα να αλλάζετε αυτοκίνητο κατά τη διάρκεια του πρωταθλήματος. Το γιατί συμβαίνει αυτό είναι κάτι που μόνο η Sega γνωρίζει. Η συγκεκριμένη παράβλεψη(;) είναι σημαντικότατη, γιατί κάθε πίστα έχει ιδιαιτερότητες που δεν μπορούν να αντιμετωπιστούν όλες με μόνο ένα αυτοκίνητο. Για παράδειγμα, ενώ στις δύο πρώτες πίστες χρειάζεται μέτρια ευαισθησία στο τιμόνι, στην τελευταία αυτό πρέπει να είναι υπερευαίσθητο για να ελπίζετε σε κάποιο καλό χρόνο.

Εστω λοιπόν ότι διαλέξατε μια "βαριά" Mercedes και την τροποποιήσατε κατάλληλα, ώστε να μην είναι τόσο ευαίσθητη στις στροφές. Γεμάτοι χαρά, θα αρχίσετε



Το Πρωτότυπο της Sega σε κόκκινο.

ΟΙ ΠΙΣΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Η πρώτη και πιο εύκολη πίστα. Επιδοθείτε σε μεγάλες ταχύτητες χωρίς φόβο αλλά με πολύ πάθος.



Προσοχή, μη χαζεύετε τα βουνά, γιατί θα καταλήξετε να γίνετε... ένα με αυτά.



Εδώ σίγουρα θα τα βρείτε σκούρα.



Μία από τις κρυφές πίστες του παιχνιδιού.

SEGA... CHEATING CAR

• Τρακάρετε τους αντίπαλους οδηγούς όσο πιο συχνά μπορείτε! Ειδικά αν τους πετύχετε σε στροφή, θα τους βγάλετε εκτός συναγωνισμού νωρίς. Ακολουθήστε αυτή τη συμβουλή, ιδίως αν έχετε "κολλήσει" στη δεύτερη θέση και δεν μπορείτε να κερδίσετε τίμια τον πρώτο. Ενα καλό τρακάρισμα στο Brick Wall City και είστε θριαμβευτές (πάντως δεν θα πρέπει να νιώθετε και ιδιαίτερα περήφανοι).

• Οταν διαλέγετε αυτοκίνητο, πατήστε το κάτω βελάκι του πληκτρολογίου και το αυτοκίνητό σας θα αλλάξει... χρώμα. Φοβερό κόλπο, έτσι δεν είναι;

• Για το Brick Wall City, θέστε το Damage στο "Off" και επιλέξτε (από την αρχή) αυτόματο κιβώτιο ταχυτήτων. Οδηγείτε σαν τρελοί και μη σας νοιάζει για τους τοίχους. Μην ακούσω τίποτα για... Αρη Σταθάκη και με πιάσουν τα νεύρα μου!

να περηφανεύεστε για τα κατορθώματά σας στις δύο πρώτες πίστες που χρειάζονται κυρίως μεγάλες τελικές, για να διαπιστώσετε λίγο αργότερα ότι στην τρίτη και τελευταία πρέπει να αλλάξετε εντελώς τακτική οδήγησης - και κατά συνέπεια αυτοκίνητο. Ισως οι κατασκευαστές είχαν στο μυαλό τους το πραγματικό touring car πρωτάθλημα, γιατί αλλιώς δεν εξηγείται το εν λόγω γεγονός. Τώρα το κατά πόσο αυτό το στοιχείο αφαιρεί ή προσθέτει στο ρεαλισμό του παιχνιδιού αφήνεται στην κρίση καθενός.

Ενδιαφέρουσα θα βρείτε την προσθήκη των λεγόμενων pitches στο Championship. Σε κάθε πίστα υπάρχει μία μικρή παράκαμψη -θέλει λίγο ψάξιμο για να βρεθεί-, την οποία αν ακολουθήσετε οδηγείστε στο περίπτερο των μηχανικών της εταιρίας που εκπροσωπείτε. Εκεί το ταλαιπωρημένο αυτοκίνητό σας δέχεται το απαραίτητο service και... ξανά προς τη δόξα τραβά. Η συγκεκριμένη προσθήκη είναι κάτι που πρέπει να λάβετε σοβαρά υπόψη όταν το Damage είναι στο "On", διότι από κάποιο σημείο και μετά -αν έχετε τρακάρει πολλές φορές- η οδήγηση γίνεται πρακτικά αδύνατη. Τα λάστιχα φθείρονται και οι αναρτήσεις αποσυντονίζονται, με αποτέλεσμα το αυτοκίνητο να ξεφεύγει από τον έλεγχό σας με το παραμικρό.

Μην περιμένετε να βρείτε τις εντυπωσιακές ανατροπές των Destruction Derby ή του Test Drive 4, αφού η σύγκρουση δύο αυτοκινήτων έχει ως σύνηθες αποτέλεσμα την επιβράδυνση ή την προσωρινή ακινητοποίησή τους. Το πολύ-πολύ να δείτε κάποιο από αυτά να σηκώνεται μερικά εκατοστά στον αέρα. Δεν πρέπει να ξεχνάτε πως, αν ο ρεαλισμός είναι αυτό που ζητάτε, η επιλογή Damage πρέπει να είναι στο "On". Τότε το Touring Car μεταμορφώνεται σε ένα εντελώς διαφορετικό παιχνίδι, όπου το παραμικρό έχει σημασία και οι συχνές στάσεις στα pitches κρίνονται απαραίτητες. Διαφορετικά προσφέρει απλώς έντονη, καθαρή arcade δράση. Σκεφθείτε και αποφασίστε τι από τα δύο προτιμάτε...



Μία από τις δύο διαθέσιμες απόψεις του αυτοκινήτου σας.



Η bonus πίστα Urban Circuit θα σας δοθεί αν τερματίσετε πρώτοι. Θα δοκιμάσει ό,τι έχετε μάθει!



Η δεύτερη και πιο ρεαλιστική άποψη της δράσης (με το πλήκτρο "V").

MULTIPLAYER

Το Touring Car υποστηρίζει δύο εντυπωσιακά VS modes (Split και Quarter Screen) καθώς και Multiplayer μέσω Δικτύου. Η Sega φαίνεται να ποντάρει αρκετά στο Internet, από τη στιγμή μάλιστα που έχει ετοιμάσει ειδικό Network. Για περισσότερες πληροφορίες και δηλώσεις συμμετοχής απευθυνθείτε στη διεύθυνση http://www.sega.com. Αν δεν προλάβετε, υπομονή, όλο και κάποιο καινούριο Global Event θα ανακοινωθεί από την εταιρία.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Το Touring Car Championship αποτελεί ένα παιχνίδι ικανό να εκτοξεύσει την αδρεναλίνη σας σε επικίνδυνα επίπεδα. Τα δυνατά γραφικά του σε συνδυασμό με την εκπληκτική ταχύτητά του το καθιστούν "must" για τους φίλους του είδους. Δυστυχώς, ορισμένες ελλείψεις που παρουσιάζει του απαγορεύουν κατηγορηματικά την πρώτη θέση στην κατηγορία του. Περιμένουμε με αγωνία το patch για 3Dfx γραφικά και τυχόν βελτιώσεις, για να ανακαλύψουμε την πραγματική αξία του. PC

STAR WARS JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

Οι εκρηκτικές, ψηφιακές καμπύλες της πασίγνωστης Lara Croft προκάλεσαν παγκόσμιο σάλο, καθιστώντας την ίδια πρωταγωνίστρια στα όνειρα της πλειονότητας του αντρικού πληθυσμού που ασχολούνταν με τα computer games. Η LucasArts, μπαίνοντας δυναμικά στο παιχνίδι, παρουσιάζει την πανέμορφη και άκρως δυναμική Mara Jade, με την οποία φιλοδοξεί να εκθρονίσει τη Lara και να κατακτήσει τα σκήπτρα του κυβερνοχώρου...

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

του Ιωάννη Τζοΐτη
jano@compulink.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / **ΑΝΩΤΕΡΟ** / ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΙΑ
LUCASARTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P90, 16MB RAM, SVGA, W95, SoundBlaster. Επίσης, απαιτείται η ύπαρξη του Jedi Knight: Dark Forces II
ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735

Το Jedi Knight: Dark Forces II σημείωσε τεράστια επιτυχία, παρασύροντας στον μαγευτικό και περιπετειώδη κόσμο του πλήθος gamers. Το συγκλονιστικό σεναριακό background σε συνδυασμό με τα πρωτοποριακά στοιχεία και την ασυναγώνιστη δράση τού χάρισαν γρήγορα το χαρακτηρισμό "classic". Η LucasArts, εκτιμώντας την εμπορικότητα του συγκεκριμένου τίτλου, αποφάσισε να χαρίσει στους οπαδούς του μερικά νέα επίπεδα και μαζί με αυτά πρόσθετες ώρες συγκλονιστικής δράσης. Ξεπερνώντας τον ίδιο τον εαυτό της και εκπληρώνοντας τις προσδοκίες των fan της, παρουσίασε ένα εκπληκτικό add-on που θέτει καινούρια standards στο χώρο των παιχνιδιών δράσης.


Το φωτόσπαθο αποδεικνύεται τέλειο αμυντικό όπλο.


Η Mara σκορπά το θάνατο αφ' υψηλού.


Αυτός είναι ο πιο όμορφος τυπάς που θα συναντήσετε.

Το Jedi Knight: Mysteries of the Sith είναι στην ουσία ένα ολοκαίνουριο παιχνίδι. Μόνο κοινό σημείο με το προηγούμενο ο Kyle Katarn (πρωταγωνιστής του Jedi Knight), τον οποίο χρησιμοποιεί ως συνδετικό κρίκο στην αλυσίδα των εξελίξεων που θα φέρουν στο προσκήνιο τη Mara Jade.

ΝΕΟ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ...

Εχουν ήδη περάσει πέντε χρόνια από την εκπληκτική και δραματική ταυτόχρονα νίκη που πέτυχε ο Kyle Katarn αντιμαχόμενος τους Jedi της σκοτεινής πλευράς. Κατατροπώνοντας τον σατανικό Jerec, αρχηγό των επτά Jedi, κατάφερε να εξαπλώσει αστραπιαία τη φήμη του γοητεύοντας τη Mara Jade (μία εκπαιδευόμενη Jedi της σκοτεινής πλευράς). Αφήνοντας στα κρύα του λουτρού τον αυτοκράτορα Palpatine (είναι και γέρος άνθρωπος) και διαγράφοντας για πάντα το σκοτεινό παρελθόν της, η Mara συνειδητοποιεί πως η μοίρα της είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τη φωτεινή

MARA JADE vs LARA CROFT

Παίζοντας το Mysteries of the Sith, σίγουρα θα διαπιστώσετε πολλές ομοιότητες μεταξύ των δύο ηρωίδων. Γοητευτικές, δυναμικές, πανέξυπνες, μα πάνω από όλα γυναίκες, είναι σίγουρο πως θα διχάσουν τον αντρικό πληθυσμό. Η Lara, μοιραία, φαίνεται πως θα χάσει αρκετούς θαυμαστές τους οποίους θα κερδίσει η Mara. Οπως και να 'χει το σίγουρο είναι ένα: Οι ψηφιακές θηλυκές παρουσίες μπήκαν για τα καλά στη ζωή μας. Προσοχή όμως γιατί εκτός από τη Mara και τη Lara καραδοκεί και το κακό συναπάντημα...



Οι μονομαχίες με τα φωτόσπαθα εντυπωσιάζουν.



Αυτό το ζωάκι δεν μου φαίνεται για κατοικίδιο.



Οι εχθροί μπορεί να βρίσκονται παντού, αιφνιδιάζοντας τη Mara.

πλευρά της δύναμης. Ετσι, πολύ γρήγορα, τη συναντάμε να εκπαιδεύεται από τον Kyle σε ένα φυλάκιο πάνω στον Altyr 5. Στο σύμπαν του Star Wars, όμως, οι εξελίξεις είναι ραγδαίες και καθώς ο Kyle θα ταξιδέψει επειγόντως για να διερευνήσει κάποιες μυστήριες δυνάμεις ενός άγνωστου ναού του Sith, η Mara θα μπλέξει σε περιπέτειες (δεν είναι να αφήνει κάποιος μόνες τις γυναίκες σήμερα). Πάντως η Mara, χρησιμοποιώντας τα θέλγητρα και τη γυναικεία πονηριά της, δεν θα δυσκολευτεί να σας πείσει να τη συντροφέψετε. Ετσι, σύντομα θα βρεθείτε περιπλανώμενοι στον φανταστικό, τρισδιάστατο κόσμο του Jedi Knight: Mysteries of the Sith, αντιμετωπίζοντας επικίνδυνους εχθρούς (παλιούς και νέους) όπως επίσης και απαιτητικούς γρίφους.

Ο KYLE KATARN ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΕΔΩ

Μία από τις καινοτομίες του Mysteries of the Sith αποτελεί ο έλεγχος δύο ηρώων αντί του ενός που μέχρι πρότινος ελέγχατε. Η Mara Jade δεν είναι από την πρώτη στιγμή διαθέσιμη. Ετσι, στα αρχικά επίπεδα ελέγχετε έναν παλιό σας γνώριμο, τον Kyle, τον οποίο βοηθάτε στην προσπάθειά του να ξεφύγει από τον Altyr 5. Η καταιγιστική δράση είναι εμφανής από το πρώτο κιόλας επίπεδο, το οποίο σας προϊδεάζει για όσα πρόκειται να ακολουθήσουν. Το φυλάκιο στο οποίο βρίσκεται ο Kyle δέχεται την ξαφνική επίθεση των αυτοκρατορικών δυνάμεων που το σφυροκοπούν ανελέητα. Εισβολές stormtroopers, απανωτές εκρήξεις και βομβαρδισμοί από Tie Fighters και Tie Bombers συνθέτουν ένα σκηνικό που παραπέμπει σε κόλαση. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, τρομαχτικά AT-STs φράζουν τους δρόμους προς το σκάφος διαφυγής. Αν όλα αυτά αποτελούν την εισαγωγή στη δράση, πιστεύω πως αντιλαμβάνεστε ποια θα είναι η συνέχεια.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ...

Τα γραφικά του παιχνιδιού απέχουν αρκετά από αυτά του πρώτου μέρους. Εμφανώς βελτιωμένα, αποδεικνύουν πως η LucasArts δεν επαναπαύεται στην επιτυχία της, επιζητώντας διαρκώς την τεχνολογική πρόοδο. Ετσι, αυτήν τη φορά έχει προσθέσει στην καταπληκτική σχεδίαση των επιπέδων ατμοσφαιρικούς φωτισμούς που εντυπωσιάζουν τον παίκτη. Τώρα, περισσότερο από ποτέ, θα νιώθετε πως βρίσκεστε εκεί, με την ανάσα σας να κόβεται καθώς θα εξερευνάτε τους άγνωστους χώρους αντιμαχόμενοι τους ανελέητους εχθρούς που κρύβονται σε αυτούς. Ειδικά οι τελευταίοι διακρίνονται για την ποικιλία τους και τις τεράστιες διαφορές στη μορφή και τις δυνάμεις τους. Ετσι, λοιπόν, θα αντιμετωπίσετε τεράστια αποκρουστικά τέρατα αλλά και μια μεγάλη γκάμα ανθρώπινων και ανθρωπόμορφων χαρακτήρων.



Πρόκειται να αντιμετωπίσετε κάθε λογής εχθρούς, όρεξη να έχετε μόνο.

ΓΙΑ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΣΑΣ ΜΟΝΟ...

Τα 14 τεράστια νέα επίπεδα περιλαμβάνουν τα πάντα. Προκειμένου να περιγραφούν δεν χρειάζεται να αναφερ-



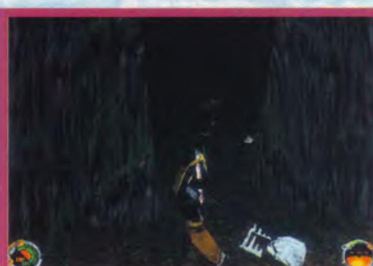
Ο Kyle Katarn επί τω έργω.



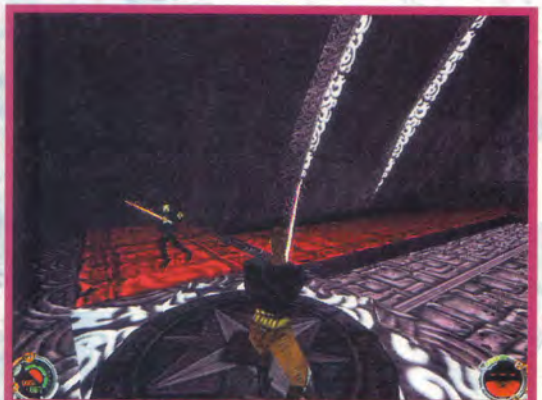
Η αρχιτεκτονική καθώς και το μέγεθος των επιπέδων εντυπωσιάζουν.



Μία ενοχλητική παρουσία λιγότερη.



Ακόμα και δολοφονικές παπαρούνες θα σταθούν εμπόδιο στο δρόμο σας.



Εως και τον Kyle Katarn θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε.

θούμε σε ανοιχτές αρχιτεκτονικές και άλλες ακατανόητες έννοιες που ανάλογα παιχνίδια δράσης χρησιμοποιούν για να εντυπωσιάσουν. Το Mysteries of the Sith είναι αυτό ακριβώς που δείχνει: Ενας ρεαλιστικός χώρος δράσης, απόλυτα τρισδιάστατος, εξαιρετικά ατμοσφαιρικός, εντυπωσιακά τεράστιος.

Ποικιλόμορφα επίπεδα συνθέτουν το μωσαϊκό πάνω στο οποίο θα κινηθείτε και θα δράσετε. Φυλάκια σε επιφάνειες πλανητών, αυτοκρατορικές πόλεις, κοσμοδρόμια και διαστημικές βάσεις, βαλτώδεις υδάτινες επιφάνειες, μυστηριακοί ναοί και διαστημικά σκάφη προσφέρουν τις διαστάσεις τους προς εξερεύνηση. Ο περιβάλλων χώρος εναλλάσσεται διαρκώς, τονώνοντας το ενδιαφέρον του παίκτη, ο οποίος εθίζεται σε μέγιστο βαθμό. Οι εξελίξεις ακολουθούν έναν καθαρά κινηματογραφικό ρυθμό και σε συνδυασμό με τις σκηνές που παρεμβάλλονται ανάμεσα στα επίπεδα, απορροφούν τον παίκτη χαρίζοντάς του μία μοναδική εμπειρία. Η LucasArts, για μία ακόμα φορά, αποδεικνύει πως είναι η κυρίαρχη του παιχνιδιού.

Η ΩΡΑ ΤΗΣ MARA JADE...

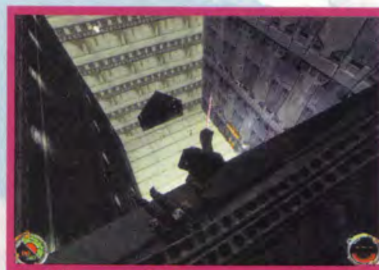
Οταν θα αναλάβετε τον έλεγχο της Mara Jade, η δράση πλέον θα κορυφωθεί. Οι επιλογές έχουν ήδη γίνει κι έτσι δεν θα πρέπει να αποφασίσετε σε ποια πλευρά θα προσχωρήσετε, κάτι που γινόταν στο πρώτο μέρος. Η περιπλάνησή σας θα είναι ένα αδιάκοπο ταξίδι προς το φως και οι ενέργειές σας επικεντρωμένες σε αυτήν την κατεύθυνση. Ο χειρισμός παραμένει ίδιος, με την προσθήκη όμως κάποιων νέων στοιχείων τα οποία φρεσκάρουν το παιχνίδι. Ετσι, τα όπλα έχουν αυξηθεί ενισχύοντας σημαντικά τη δύναμη πυρός σας. Ισως το πιο εντυπωσιακό από αυτά να είναι ο εκτοξευτής καρβονίτη, με τον οποίο μπορείτε να μετατρέψετε τους εχθρούς σας σε περίτεχνα αγάλματα αναδεικνύοντας την καλλιτεχνική σας φύση. Στη συνέχεια, με κάποιο άλλο όπλο ή ακόμα καλύτερα με το φωτόσπαθό σας, μπορείτε να τους διαλύσετε σε μικρά τεμάχια τα οποία διασκορπίζονται με ένα υπέροχο εφέ. Οι δυνάμεις με τις οποίες προικίζεται η Mara κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι επίσης αυξημένες. Ιδιαίτερη αναφορά θα πρέπει να γίνει στη ρίψη του φωτόσπαθου. Οταν θα μπορείτε να εξασκείτε αυτήν τη δύναμη θα έχετε τη δυνατότητα, εκτοξεύοντας το φωτόσπαθό σας, να εξουδετερώνετε τους αντιπάλους σας από μακριά. Στη συνέχεια αυτό θα επιστρέφει στα χέρια σας όπως ακριβώς ένα μπούμερανγκ. Οσα όπλα και να έχουμε δει έως τώρα στα διάφορα παιχνίδια δράσης ωχριούν μπροστά σε αυτό. Είναι η γενικότερη φιλοσοφία που διέπει αυτήν τη δύναμη, ώστε η ρίψη του φωτόσπαθου αποτελεί την πεμπτουσία του οπλισμού σας.

ΕΝΑ ΕΚΡΗΚΤΙΚΟ ΔΙΔΥΜΟ

Τόσο ο Kyle όσο και η Mara είναι εξαιρετικά συνεργάσιμοι αντιδρώντας άμεσα στις εντολές σας. Αν και ενεργούν ξεχωριστά, αποτελούν ένα εκρηκτικό δίδυμο. Διαθέτοντας εκπληκτική φυσική κατάσταση και ξεχωριστές δυνάμεις, οι ήρωές μας θα καταφέρουν να επιτύχουν το σκοπό τους. Η περιπλάνησή τους στα διάφορα επίπεδα δεν θα είναι κάποιος σχολικός περίπατος. Οι κίνδυνοι που παραμονεύουν είναι αμέτρητοι και γι' αυτό θα χρειαστεί να τρέξουν, να κολυμπήσουν και να καθαρίσουν το τοπίο από ενοχλητικές παρουσίες, χρησιμοποιώντας τα όπλα τους. Μάλιστα η Mara κάποια στιγμή θα χρειαστεί να μεταμφιεστεί κιόλας!

Κάθε φορά που ένα επίπεδο θα τελειώνει θα είναι διαθέσιμα κάποια άστρα, τα οποία θα μπορείτε να τα αντιστοιχίζετε σε διάφορες δυνάμεις. Ομως θα πρέπει να προσέξετε ιδιαίτερα καθώς η σωστή αντιστοίχιση είναι βασική για την επιτυχία της επόμενης αποστολής. Τούτο διότι κάποια εμπόδια δύναται να ξεπεραστούν μόνο με την απόκτηση κάποιας συγκεκριμένης δύναμης.

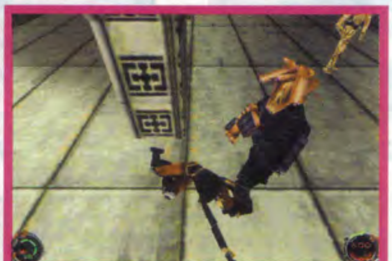
Προσεκτική μελέτη των χώρων της δράσης θα σας εξασφαλίσει κάποια power-up, τα οποία σας είναι άκρως απαραίτητα ώστε να αναβαθμίζετε την ενέργειά σας και τον οπλισμό σας.



Η αίσθηση του βάθους των επιπέδων είναι μοναδική.



Ο τρόμος έρχεται από τον ουρανό.



Η Mara θα οριζοντιωθεί αρκετές φορές ώσπου να φέρει εις πέρας την αποστολή της.

ΔΕΚΑ ΛΟΓΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

1. Εκπληκτικό σενάριο βασισμένο στο πολυθρύλητο και πασίγνωστο σύμπαν του Star Wars.
2. Επική μουσική και καταπληκτικά ηχητικά εφέ.
3. Απίθανα βελτιωμένα γραφικά.
4. Ατμοσφαιρικός φωτισμός.
5. Κινηματογραφική πλοκή.
6. Ασίγαστη δράση με δραματικές κορυφώσεις.
7. Μία νέα γοητευτική και επικίνδυνη γυναικεία παρουσία.
8. Νέες εκπληκτικές δυνάμεις.
9. Νέα εντυπωσιακά όπλα.
10. Εξυπνοι και εμπνευσμένοι γρίφοι.

ΕΝΑΣ ΛΟΓΟΣ ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΤΟ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

1. Εάν το έχετε αγοράσει ήδη.

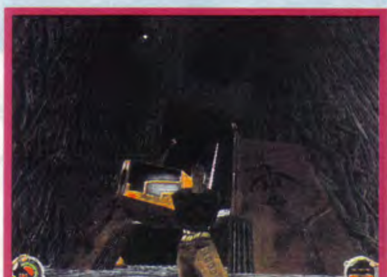
ΕΝΑΣ ΟΛΟΖΩΝΤΑΝΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Αυτό που θα σας κάνει τη μεγαλύτερη ίσως εντύπωση είναι πως το περιβάλλον στο οποίο κινείστε σφύζει από ζωή και δραστηριότητα. Ετσι, θα παρατηρείτε διάφορους άοπλους χαρακτήρες να πηγαινοέρχονται χωρίς να συμμετέχουν στη δράση, ικετεύοντας να τους αφήσετε στην ησυχία τους. Αλλες πάλι φορές θα συναντήσετε περίεργα πλάσματα να διασκεδάζουν σε κάποιο διαστημικό μπαράκι, απολαμβάνοντας το ποτό τους κάτω από τους ήχους μιας ιδιόρρυθμης μουσικής. Οπως επίσης θα παρατηρήσετε, ενώ προσγειώνεστε σε κάποια πλατφόρμα οι μηχανικοί σπεύδουν για ανεφοδιασμό του σκάφους σας. Ευρισκόμενοι, τέλος, σε έναν χώρο απογείωσης και προσγείωσης σκαφών θα παρατηρείτε εκστασιασμένοι την εναέρια κυκλοφορία τους. Εκπληκτικά πράγματα!

ΕΝΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ ΣΤΙΓΜΙΟΤΥΠΟ

Υπάρχουν αναμφισβήτητα αμέτρητα στοιχεία που θα προκαλέσουν το θαυμασμό σας. Εμάς ιδιαίτερη εντύπωση μας έκανε το σημείο όπου η Mara έπρεπε να απελευθερώσει την μπλοκαρισμένη μπουκαπόρτα του σκάφους από το οποίο απογειωνόταν ένα σμήνος X-Wings. Οταν τελικά τα κατάφερε, οι εξέδρες με τα X-Wings άρχισαν να ανεβοκατεβαίνουν, ώσπου όλα απογειώθηκαν σε real time. Εξοχο!

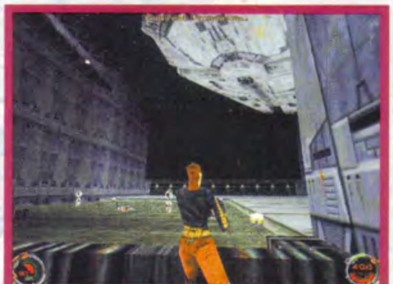
Οι γρίφοι είναι ένα άλλο δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Θα χρειαστεί να "στύψετε" το μυαλό σας προκειμένου να καταφέρετε να λύσετε μερικούς από αυτούς. Χωρίς να είναι εύκολοι, δεν μπορούμε να ισχυριστούμε ότι φθάνουν σε σημεία σαδισμού. Ετσι, με λίγη επιπλέον προσπάθεια, είναι σίγουρο πως θα καταφέρετε να προχωρήσετε μέχρι το τέλος. Υπενθυμίζουμε όμως ότι είστε Jedi της φωτεινής πλευράς και πως τα όπλα δεν χρειάζονται πάντα. Αυτό, αν δεν το καταλάβατε, είναι ένα μικρό hint που ίσως σας γλιτώσει από πρόσθετους μπελάδες.



Η Mara Jade θαυμάζει το σκάφος της.



Ενα X-Wing έτοιμο για απογείωση.



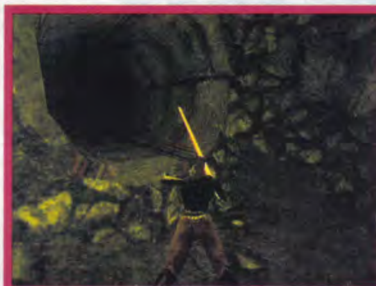
Σε τέτοια πάρτι η Mara θα είναι διαρκώς καλεσμένη.

ΟΛΑ ΚΑΛΑ, ΑΛΛΑ ΠΩΣ ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ...

Στον τομέα του ήχου, το Mysteries of the Sith παίρνει άριστα. Εκπληκτική ατμοσφαιρική και ταυτόχρονα επική μουσική θα σας καθηλώσει. Συνεχίζοντας την πολύ καλή δουλειά σε αυτόν τον τομέα, η LucasArts συνεχίζει να προσφέρει σπάνιες μουσικές στιγμές αντάξιες του ύφους της μεγαλειώδους διαστημικής όπερας που έχει δημιουργήσει.

ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Υπάρχουν 19 καινούρια multiplayer επίπεδα τα οποία κορυφώνουν τη δράση. Επίσης, νέες multiplayer προσωπικότητες κάνουν την εμφάνισή τους διαθέτοντας η καθεμία δικά της χαρακτηριστικά και όπλα. Ολα αυτά σε συνδυασμό δείχνουν πως το Mysteries of the Sith υπόσχεται συναρπαστικές αναμετρήσεις μεταξύ ανθρώπινων αντιπάλων, οι οποίες θα κόβουν την ανάσα κυριολεκτικά. Δικτυωθείτε τάχιστα!



Τα υποβρύχια επίπεδα είναι σκοτεινά και μυστηριώδη.

Τα ηχητικά εφέ είναι εξίσου σπουδαία. Ενδεικτικό είναι το πρώτο επίπεδο, όπου εν μέσω εκρήξεων ακούγονται διάφορες φωνές από ασυρμάτους μαζί με κραυγές αγωνίας και πόνου στρατιωτών όπως και ο συριστικός ήχος από τις εναέριες επιθέσεις των Tie Fighters. Βέβαια, όλα αυτά διανθισμένα από τους ήχους των διασταυρούμενων πυρών που διαρρηγνύουν το σκηνικό. Πραγματικό πανηγύρι.

Ολα ακούγονται τέλεια. Οι άναρθρες κραυγές των τεράτων, οι ήχοι των μεταλλικών αντικειμένων, ο θόρυβος από τις μηχανές των διάφορων σκαφών, οι ομιλίες των χαρακτήρων, οι εκπυρσοκροτήσεις των όπλων. Οσο και να ψάξαμε, δεν βρήκαμε ψεγάδι.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	98
GAMEPLAY	97
ΑΝΤΟΧΗ	98

97



Ενα κορυφαίο σε κάθε τομέα παιχνίδι!

ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΤΟ...

Σίγουρα τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, το Mysteries of the Sith θα έχει ήδη πουλήσει σαν τρελό. Ποιος μπορεί να το κατηγορήσει όμως γι' αυτό; Το παιχνίδι είναι τέλειο και ο μόνος προβληματισμός που προκαλεί είναι ο εξής: Υπάρχουν, άραγε, περιθώρια βελτίωσης;

Η μόνη που μπορεί να απαντήσει στο ερώτημα αυτό είναι η ίδια η LucasArts. Ομως, ώσπου να το κάνει, εσείς τρέξτε να το αγοράσετε. Βυθιστείτε ακολούθως στο πολυθρύλητο σύμπαν του παρέα με τη γοητευτική ηρωίδα του, η οποία σίγουρα από τώρα και στο εξής θα πρωταγωνιστεί στα όνειρά σας... PC

SIMULATION

ULTIM@TE RACE PRO



Ολοι εσείς οι φίλοι των εξομοιωτών αγώνων οδήγησης μπορείτε να τρίβετε τα χέρια σας από ικανοποίηση. Το Ultim@te Race Pro, έχοντας αναπτύξει ιλιγγιώδη ταχύτητα, τραβά χειρόφρενο στις οθόνες των PCs σας, φιλοδοξώντας να φάνε τη σκόνη του οι ανταγωνιστές του.

του Ιωάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr

Οταν η Microrpose αποφασίζει να κυκλοφορήσει ένα καινούριο παιχνίδι, ήδη γνωρίζουμε ότι πρόκειται να γίνει επιτυχία. Εχοντας αυτό ακριβώς στο μυαλό μας, αδημονώντας, τοποθετήσαμε το CD του Ultim@te Race Pro στο drive του υπολογιστή μας, περιμένοντας από τη Microprose να μας δικαιώσει για μία ακόμη φορά. Προς ικανοποίηση των φίλων της ταχύτητας, οι προσδοκίες μας ούτε αυτήν τη φορά διαψεύστηκαν, αφού το Ultim@te Race Pro αποτελεί τον πιο σύγχρονο αλλά κι έναν από τους πιο συναρπαστικούς τίτλους που αφορούν σε αγώνες αυτοκινήτων.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROPROSE/KALISTO
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P133, 16MB RAM, 50MB στο σκληρό δίσκο, Win95, DirectX5, 4x CD-ROM, 1MB SVGA, SoundBlaster, mouse
ΔΙΑΘΕΣΗ
CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

ΑΝΑΡΧΙΚΗ ΟΔΗΓΗΣΗ

Το Ultim@te Race Pro δεν είναι το παιχνίδι που θα σας διδάξει το σωστό τρόπο οδήγησης. Ούτε τους κανόνες του κώδικα οδικής κυκλοφορίας δείχνει να σέβεται ούτε φαίνεται να λαμβάνει υπόψη τους περιορισμούς που αφορούν σε όρια ταχύτητας και σωστή συμπεριφορά κατά την οδήγηση. Αδιαφορώντας προκλητικά για όλα αυτά, δείχνει τον arcade χαρακτήρα του από την πρώτη κιόλας πίστα. Χωρίς να διαθέτει επιλογές που να αφορούν σε παραμέτρους, όπως κατάλληλα ελαστικά, ρύθμιση αναρτήσεων κ.λπ., επικεντρώνεται αποκλειστικά στη διασκέδαση του παίκτη. Ετσι, πολύ γρήγορα θα σας τοποθετήσει πίσω από το τιμόνι κάποιου εκρηκτικά γρήγορου αυτοκινήτου, το οποίο εσείς θα προσπαθείτε εναγωνίως να κρατήσετε μέσα στα διαφαινόμενα όρια της διαδρομής.





Η οθόνη αυτή σας επιτρέπει να επιλέξετε κάποιο από τα διαθέσιμα υπερ-αυτοκίνητα.

3D ΚΑΡΤΑ ΑΓΟΡΑΣΑΤΕ;

Ο τίτλος φαντάζει αστραφτερός, ιδιαίτερα αν διαθέτετε κάποια μαγική κάρτα 3Dfx ή Power VR. Σε μια τέτοια περίπτωση, τα γραφικά που θα εμφανιστούν τις οθόνες σας θα είναι απλώς εκπληκτικά. Ομορφη σχεδίαση και ζωηρά χρώματα χαρακτηρίζουν τα αυτοκίνητα και τις πίστες, εθίζοντας τον παίκτη σε μεγάλο βαθμό. Θα κληθείτε να αγωνιστείτε σε αστικές διαδρομές, επαρχιακούς δρόμους, εξοχικές τοποθεσίες όπως και σε χωμάτινους, απαιτητικούς δρόμους όπου θα πρέπει να επιδείξετε και να αποδείξετε τις ικανότητές σας στην οδήγηση. Ιδιαίτερα στενά κομμάτια δρόμων, ανισόπεδες γέφυρες αλλά και στοές θα αναλάβουν να σας εκπλήξουν ευχάριστα κατά τη διάρκεια των αγώνων σας, αποδεικνύοντας την πολυποίκιλη σχεδίαση των διαδρομών. Εχοντας στη διάθεσή σας 16 υπερ-αυτοκίνητα, μένει σε εσάς η επιλογή του κατάλληλου έτσι ώστε να αντεπεξέλθετε στις δυσκολίες των αγώνων και να στεφθείτε τελικοί νικητές. Στην προσπάθειά σας αυτή θα σας δυσκολέψουν σίγουρα εξωαγωνιστικοί παράγοντες όπως τα μουγκανητά αγελάδων, οι πτήσεις ελικοπτέρων και άλλων αεροσκαφών, οι διελεύσεις τρένων και τελεφερίκ. Διέγνωσα κάποιο ειρωνικό χαμόγελο ή μήπως είναι ιδέα μου; Αν όντως συμβαίνει το πρώτο, θα αναθεωρήσετε αυτήν τη στάση σας όταν θα βρεθείτε με τις ρόδες του αυτοκινήτου σας να κοιτάνε περίχαρες τον απέραντο ουρανό. Κι αυτό γιατί, χωρίς να το καταλάβετε, θα έχετε ανατραπεί, χαζεύοντας τη γραφική λεπτομέρεια και τον υπέροχα πειστικό ήχο κάποιων από τα παραπάνω.

ΟΔΗΓΗΣΗ ΠΑΝΤΟΣ ΚΑΙΡΟΥ

Οπως και να 'χει η απόλαυση είναι εγγυημένη και η πρόκληση μέγιστη, αφού -εκτός των άλλων- θα αντιμετωπίσετε διάφορες καιρικές συνθή-

κες. Μην παραλείψετε να οδηγήσετε ένα νευρικό αυτοκίνητο σε μία πίστα όπου η βροχή θα πέφτει καταρρακτωδώς. Μόνο, προτού το κάνετε, εφοδιαστείτε με άφθονη αδρεναλίνη γιατί θα σας χρειαστεί σίγουρα.

Ενα ιδιαίτερα εντυπωσιακό χαρακτηριστικό του Ultim@te Race Pro είναι η εναλλαγή ημέρας και νύχτας. Ετσι, ενώ θα ξεκινάτε διασχίζοντας μια ηλιόλουστη διαδρομή, θα καταλήγετε να τερματίζετε τη νύχτα, έχοντας προηγουμένως χρησιμοποιήσει τα φώτα για να αντιμετωπίσετε το πυκνό σκοτάδι. Επίσης εφέ όπως ομίχλη, αντανακλάσεις φωτός στο παρμπρίζ και σκόνη από τα βίαια ολισθήματα των τροχών προσφέρουν μια αληθοφάνεια, δίνοντας αρκετά ρεαλιστικά στοιχεία στον τίτλο. Πραγματικά η Kalisto, η εταιρία που ανέπτυξε τον κώδικα του παιχνιδιού, έχει κάνει πολύ αξιόλογη δουλειά, κάτι που φαίνεται και από τα υπόλοιπα ιδιαίτερα στοιχεία που ενσωματώνει το Ultim@te Race Pro.

ΚΡΑΤΗΘΕΙΤΕ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ

Ο χειρισμός των αυτοκινήτων δεν προκαλεί προβλήματα, αφού η απόκριση στις εντολές σας είναι άμεση και σας επιτρέπει τον πλήρη έλεγχο του αγωνιστικού σας. Το δύσκολο θα είναι να συγκρατήσετε εσείς οι ίδιοι τον εαυτό σας και να μην παρασυρθείτε από τον ίλιγγο της ταχύτητας του Ultim@te Race Pro. Η αίσθηση είναι υπέροχη καθώς "καταπίνετε" τα χιλιόμετρα της διαδρομής, χωρίς ποτέ να χορταίνετε. Τα αυτοκίνητα συμπεριφέρονται πολύ φυσικά και διαρκώς σας υπενθυμίζουν πως δεν πρέπει να το παρακάνετε με το γκάζι. Οι τρεις διαφορετικές απόψεις οδήγησης (μία εσωτερική και δύο εξωτερικές) σας επιτρέπουν να απολαύσετε την οδήγηση στο μέγιστο βαθμό. Αν κάτι όμως δεν πηγαίνει καλά, ανατρέξτε στα εντυπωσιακά κινηματογραφικά replays που έχετε στη διάθεσή σας μετά το τέλος των αγώνων. Εκτός από το όμορφο θέαμα που θα σας προσφέρουν, θα σας βοηθήσουν να βελτιώσετε και πιθανά λάθη που θα αφορούν στον τρόπο οδήγησής σας.





Το Main menu είναι εύχρηστο και ευπαρουσίαστο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	96
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	75

89



Η ευκαιρία που ψάχνατε για να αποδείξετε πόσο καλός οδηγός είστε!

ΦΑΤΕ ΤΗ ΣΚΟΝΗ ΜΟΥ!

Οι αναμετρήσεις σας περιλαμβάνουν κούρσες ενάντια στο χρόνο καθώς και ενάντια σε κάποιο ghost car. Ομως το μεγάλο πανηγύρι αποτελούν οι αναμετρήσεις με τους ψηφιακούς αντιπάλους σας. Ακόμα και στο εύκολο επίπεδο, είναι ιδιαίτερα απαιτητικές και θα χρειαστεί να καταβάλετε αρκετή προσπάθεια για να τα καταφέρετε. Η εξοικείωσή σας δε με το χειρόφρενο θα είναι καθοριστική, αφού θα πρέπει να μάθετε να το χρησιμοποιείτε έτσι ώστε πλαγιολισθαίνοντας να μπαίνετε σε στροφές υπερβολικά κλειστές. Αν όμως προτιμάτε να παίζετε συναγωνιζόμενοι φίλους αλλά και εχθρούς μέσω δικτύου, μπορείτε να μπείτε στην arena του Ultim@te Race Pro και ο Θεός βοηθός...

Σε αυτό το σημείο χρήζει αναφοράς ένα ιδιαίτερα αρνητικό σημείο του Ultim@te Race Pro. Εξαρχής έχετε πρόσβαση σε όλα τα αυτοκίνητα και τις πίστες. Αυτό σημαίνει πως δεν υπάρχει επιλογή πρωταθλήματος έτσι ώστε ανάλογα με τις νίκες σας να σας παρέχεται πρόσβαση σε κάποιες νέες, κάτι που συμβαίνει σε όλα τα αντίστοιχα παιχνίδια. Αυτή η καινοτομία δεν χρειαζόταν, αφού τελικά το μόνο που καταφέρνει είναι να καθιστά ευάλωτο το παιχνίδι στο χρόνο.



Ενα τυπικό στιγμιότυπο από κάποιον σκληρό αγώνα.

ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΤΕΛΕΙΟ...

Ενα σημαντικό στοιχείο που συμβάλλει στην επιτυχία του παιχνιδιού είναι αναμφίβολα ο ήχος. Τα αυτοκίνητα βρυχώνται δηλώνοντας τη δυναμικότητα των κινητήρων τους, σίγουρα δε παίζοντας θα νιώσετε την ανάγκη να αυξήσετε την ένταση των ηχείων σας. Κάτι τέτοιο θα σας μεταφέρει μέσα στη δράση και θα σας απομονώσει από το υπόλοιπο περιβάλλον. Πραγματική πώρωση. Πάντως, ο ήχος είναι υπέροχος, αφού όλα αποδίδονται τέλεια, από τα ηχητικά εφέ της βροχής έως αυτά των διάφορων αντικειμένων που πλαισιώνουν τις διαδρομές σας.

ΤΕΡΜΑΤΙΖΟΝΤΑΣ

Το Ultim@te Race Pro είναι ένα εντυπωσιακό παιχνίδι που θα ικανοποιήσει τους φίλους του είδους. Ενσωματώνοντας αρκετά καινούρια στοιχεία και χρησιμοποιώντας ένα συμπαθητικό μοντέλο φυσικής, κατορθώνει να δημιουργήσει μια έντονη αίσθηση της ταχύτητας που με τη σειρά της προκαλεί ίλιγγο στους παίκτες. Δεν φέρνει την επανάσταση στη συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών, αποτελεί όμως σίγουρα μια δελεαστική πρόταση για όλους εσάς που αισθάνεστε έντονα την ανάγκη για ταχύτητα...



PC

THE 3RD MILLENNIUM

***"Τίποτα δεν κάνει έναν ηγεμόνα περισσότερο άξιο εκτίμησης όσο οι μεγάλες επιχειρήσεις και τα σπάνια παραδείγματα που θα δώσει... Εκτός από αυτό, πρέπει τις κατάλληλες μέρες του χρόνου να κρατά απασχολημένο το λαό με γιορτές και θεάματα."
(Νικολό Μακιαβέλι, "Ο Ηγεμόνας")***

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
CRYO INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P90, 16MB RAM, SVGA, DirectX 5.0, 5Mb ελεύθερα στο δίσκο, 4x CD-ROM κάρτα ήχου, W95
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μας προσέφερε το κατάστημα Vertigo, αντιπρόσωπος δε είναι η εταιρία Protline

Από την εποχή του SimCity, τα παιχνίδια στρατηγικής που είχαν ως θέμα τη διακυβέρνηση μιας πόλης ή γενικά κάποιου είδους διαχείριση ήταν πολύ διαδεδομένα. Οι ιδιόμορφες συνθήκες όπου τοποθετούσαν τον παίκτη με υψηλή δόση ρεαλισμού καθιστούσαν τα παιχνίδια αυτά άκρως εθιστικά, αποκτώντας φανατικούς οπαδούς.

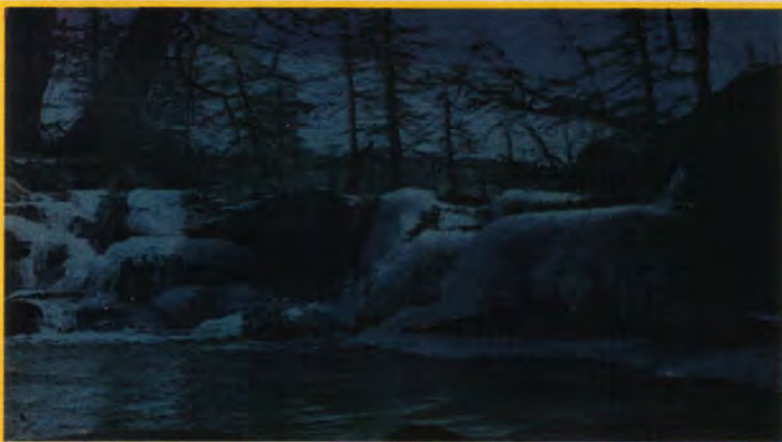
Άλλωστε, η πλειάδα των παραμέτρων που έπρεπε να λάβει υπόψη του ο παίκτης για να φέρει σε πέρας την αποστολή του -δηλαδή την επιτυχημένη διαχείριση της πόλης- οδηγεί στο να δώσουμε σε αυτά τα παιχνίδια το χαρακτηρισμό περισσότερο των simulations (γιατί προσπαθούν να αναπαραστήσουν τις πραγματικές συνθήκες στην οθόνη του υπολογιστή) παρά των γνήσιων strategies.



Δείγμα από το video του παιχνιδιού. Θα χρειαστείτε πολύ δυνατό μηχάνημα για να μπορέσετε να το παρακολουθήσετε χωρίς προβλήματα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρισκόσαστε στην πρώτη ημέρα της επόμενης (της 3ης μ.Χ.) χιλιετίας. Στο κατώφλι του 2000 (όπως συχνά ακούμε τώρα τελευταία!), ο κόσμος δεν μοιάζει καθόλου όπως τον ξέρουμε. Η τεχνολογική εξέλιξη και η ανάπτυξη νέων μορφών παραγωγής έχουν αλλάξει ριζικά τη φυσιογνωμία του πλανήτη. Οι διεθνείς σχέσεις δεν έχουν ιδιαίτερες ομοιότητες με τις σημερινές, καθώς οι συσχετισμοί και οι ισορροπίες έχουν μεταβληθεί δραματικά. Η Γη είναι χωρισμένη σε 31 πολιτείες, οι οποίες με τη σειρά τους είναι κατανεμημένες σε 5 μεγάλα ομοσπονδιακά κράτη: το Νέο Κόσμο, τις Αφρικανικές & Μεσοανατολικές Χώρες (MEAS), την Ευρώπη (Europa), τα Ασιατικά Ηνωμένα Εθνη (UNA) και την Κοινοπολιτεία των Ανεξάρτητων Πολιτειών (CEI). Εσείς αναλαμβάνετε την οικονομική διαχείριση μίας πολιτείας από αυτά τα κράτη. Είστε έτοιμος να εφαρμόσετε



Τα videos αναλαμβάνουν να διαδιαματίσουν μεσολαβητικό ρόλο ανάμεσα στα έτη. Αναφέρουν γεγονότα που συμβαίνουν σε όλο τον κόσμο.

το πρόγραμμά σας μέχρι την εκλογική μάχη, στην οποία θα κληθείτε να διεκδικήσετε την ψήφο του λαού προκειμένου να γίνετε καταρχήν κυβερνήτης και κατόπιν πρόεδρος του κράτους, προοπτική που σημαίνει επέκταση των ευθυνών αλλά και των δυνατοτήτων.



Στα αριστερά της οθόνης βλέπετε τον προϋπολογισμό της τρέχουσας χρονιάς. Μπορείτε να αυξήσετε ή να μειώσετε τις δαπάνες στους διάφορους τομείς.



Οι κίτρινες περιοχές απεικονίζουν την τοποθεσία για μία αλυσίδα μεγάλων έργων. Η ολοκλήρωσή τους θα καθυστερήσει αλλά τα οφέλη θα είναι μεγάλα.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ξεκινώντας το παιχνίδι, καλείστε να διαλέξετε το κράτος που θέλετε να "υπηρετήσετε". Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικοί τρόποι απεικόνισης, οι οποίοι αναπαριστούν διαφορετικά μέρη του χάρτη της Γης και παρέχουν διαφορετικές πληροφορίες, γεγονός που τους καθιστά όλους απαραίτητους.

Ο World Map παρουσιάζει ολόκληρο τον κόσμο και παρέχει συγκεντρωτικές πληροφορίες για κάθε κράτος όσον αφορά στην οικονομική κατάσταση, τον πληθυσμό, τη μόλυνση του περιβάλλοντος και την επιστημονική έρευνα. Πιο ειδικές πληροφορίες δίνει ο Country Map, ο οποίος απεικονίζει το κράτος που έχετε επιλέξει από πιο κοντά και δίνει πληροφορίες (στις ίδιες κατηγορίες με τον World Map) για τις πολιτείες του. Με τον State Map μπορείτε να δείτε μία πολιτεία και να πάρετε αναλυτικές πληροφορίες για τις ανωτέρω κατηγορίες, έχοντας όμως τώρα τη δυνατότητα να επεκταθείτε σε λεπτομέρειες. Τέλος, στον Isometric Map βλέπετε από κοντά την πολιτεία σας, με τα κτίρια και τις αστικές περιοχές της. Στη συγκεκριμένη απεικόνιση θα περνάτε τον περισσότερο καιρό σας, καθώς μέσα από αυτήν έχετε τη δυνατότητα να χτίζετε κτίρια και μονάδες, καθώς και να ασχολείστε με τις δύο πόλεις που αρχικά διαθέτει η πολιτεία σας. Στο 3D Millennium δεν ασχολείστε με μία πόλη σε μικροεπίπεδο αλλά με μία πολιτεία. Αυτό σημαίνει ότι η ευθύνη είναι ακόμη μεγαλύτερη, καθώς αφ' ενός οι αποφάσεις σας αφορούν σε μεγαλύτερο πληθυσμό και αφ' ετέρου πρέπει να ασχολείστε τόσο με έργα υποδομής για ολόκληρη την πολιτεία όσο και με συγκεκριμένα έργα μέσα σε κάθε πόλη. Την πόλη δεν θα τη δείτε ποτέ από κοντά, μπορείτε όμως να επιλέξετε τη μονάδα που την αντιπροσωπεύει και να προβείτε σε κατασκευές μέσα σε αυτή. Μέχρι την πρώτη εκλογική αναμέτρηση, η οποία θα γίνει το 2011, δεν έχετε πρόσβαση σε όλες τις λειτουργίες παρά μόνο στον προϋπολογισμό, την επιστημονική έρευνα και τις κατασκευές. Οι τελευταίες μπορεί να είναι σε επίπεδο πόλης (επιλέγοντάς την) ή πολιτείας (επιλέγοντας μία άδεια τοποθεσία στον Isometric Map). Αν κερδίσετε τις εκλογές, θα αποκτήσετε πρόσβαση στη νομοθεσία (αναλαμβάνοντας και νομοθετικό ρόλο) και τα μεγάλα έργα - οπότε σε κάποιο μέρος μπορείτε να δημιουργήσετε αλυσίδα εταιριών που να ασχολούνται με συγκεκριμένα έργα, όπως παραγωγή, εξόρυξη πρώτων υλών κ.λπ.



Από αυτό το menu μπορείτε να χειριστείτε την ερευνητική διαδικασία. Δίνετε εντολή στους επιστήμονες να ανακαλύψουν κάτι κι εκείνοι... πέφτουν με τα μούτρα. Οταν το ανακαλύψουν, θα μπορέσετε να το χρησιμοποιήσετε.

GAMEPLAY - ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ

Στο The 3rd Millennium τα πράγματα δεν είναι καθόλου απλά. Πρώτα απ' όλα πρέπει να σκέφτεστε πάντα προοπτικά, γιατί οι αλλαγές που κάνετε στην οικονομία δεν μπορούν να είναι βραχυπρόθεσμες, αφού τα αποτελέσματα θα φανούν

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

Thermal Power Center (Θερμικός Ενεργειακός Σταθμός)



Βασική μονάδα, απαραίτητη από τα πρώτα κιόλας βήματά σας. Οχι μόνο παράγει 6.100.000 Megawatt ηλεκτρισμού κάθε μήνα, αλλά επιπλέον δίνει εργασία σε ικανό αριθμό των μελών της κοινωνίας σας. Μπορεί να αργήσει λίγο να ολοκληρωθεί (33 μήνες), αλλά είναι φτηνή (μόνο 3.865 Μ#) και θα σας βοηθήσει σημαντικά. Χτίστε μόνο όσους τέτοιους σταθμούς έχετε ανάγκη, γιατί η συγκεκριμένη μονάδα μολύνει το περιβάλλον σε μεγάλο βαθμό.

Nuclear Power Station (Πυρηνικός Ενεργειακός Σταθμός)



Αυτή η μονάδα έχει λίγο τσουχτερή τιμή (6.812 Μ#) αλλά προσφέρεται για παραγωγή ηλεκτρισμού, καθώς παράγει 9.000.000 Megawatt το μήνα και δεν μολύνει παρά ελάχιστα το περιβάλλον. Αν συνδυάσετε τα προαναφερθέντα με τη μικρή διάρκεια κατασκευής (17 μήνες), τότε έχετε μπροστά σας την πιο πρόσφορη μονάδα παραγωγής ηλεκτρισμού για το ξεκίνημά σας.

Garbage Tip (Χώρος Απορριμμάτων)



Μονάδα υποδομής που αναλαμβάνει την ανακύκλωση των απορριμμάτων των πόλεων. Δεν κοστίζει πολύ ακριβά (3.485 Μ#) αλλά χρειάζεται 35 μήνες για να ολοκληρωθεί. Είναι απαραίτητο να υπάρχει κοντά στις πόλεις σας, για αυτό φροντίστε από την αρχή να χτίσετε μία, ώστε να "προλάβετε τις εξελίξεις".

Research Unit (Μονάδα Ερευνας)



Η μονάδα αυτή έχει μικρό κόστος παραγωγής (μόλις 1.733 Μ#) και απαιτεί 36 μήνες κατασκευής. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει από νωρίς να προχωρήσετε στην ανάπτυξη τριών-τεσσάρων τέτοιων μονάδων, γιατί η έρευνα είναι πολύ σημαντική στο παιχνίδι και χρειάζεται εργαστήρια για να επιταχυνθεί. Αν βέβαια θέλετε να ανακαλύψετε το "τεχνητό όζον", την "αυτόματη κατοικία", το "virtual χειρουργείο" και άλλα τέτοια...

Leisure Center (Κέντρο Διασκέδασης)



Οι πολίτες σας είναι άνθρωποι και χρειάζονται εστίες για να ξεφεύγουν από την καθημερινότητα. Επειδή τα θέατρα και τα γήπεδα δεν είναι αρκετά, καλό είναι να χτίζετε και τέτοιες μονάδες. Μπορεί να κοστίζουν 5.481 Μ# και να ολοκληρώνονται σε 24 μήνες, αλλά θα ανυψώσουν το ηθικό των πολιτών της μικρής ή μεγάλης κοινωνίας σας.

Fishing Port (Λιμάνι Ψαράδων):



Η απαίτηση μεγάλης μερίδας των πολιτών για τη συγκεκριμένη τροφή δεν είναι δυνατό να σας αφήσει αδιάφορους. Το Λιμάνι είναι σχετικά φθηνό (3.009 Μ#), ενώ οι 250.000 τόνοι ψαριών που εξασφαλίζει κάθε μήνα το κάνουν πολύτιμη μονάδα παραγωγής τροφής. Ξεκινήστε από νωρίς, γιατί αργεί κάπως να χτιστεί (36 μήνες).

μετά από αρκετούς μήνες. Εξάλλου, όσον αφορά στις κατασκευές, πρέπει να υποθέτετε ποιες χρειάζεται η πόλη ή η πολιτεία σας και να προχωράτε σε εκείνες που θα σας είναι απαραίτητες έπειτα από δύο ή τρία χρόνια, οπότε θα ολοκληρωθεί η κατασκευή τους. Μπορείτε να αφήσετε το χρόνο να κυλά κανονικά (και πολύ αργά), κάτι που μάλλον δεν προσφέρεται για παιχνίδι, ή να προχωράτε όσο θέλετε τις ημέρες, τους μήνες, ακόμη και τα χρόνια. Με αυτό τον τρόπο έχετε απόλυτο έλεγχο πάνω στη χρονική αλληλουχία του παιχνιδιού και μπορείτε να οργανώσετε το χρόνο σας ανάλογα με τις ανάγκες και τις απαιτήσεις σας.

Αναφερόμενοι σε πιο ειδικές παραμέτρους του παιχνιδιού, πρέπει να γράψουμε ότι έχετε στη διάθεσή σας μεγάλη γκάμα επιλογών αλλά και πληροφοριών προκειμένου να διαχειριστείτε συνετά την τύχη της πολιτείας σας. Στον τομέα της οικονομίας μπορείτε να δείτε τον ισολογισμό της προηγούμενης χρονιάς και, με βάση τα πορίσματα του παρελθόντος, να καταστρώσετε την οικονομική πολιτική σας για το τρέχον έτος. Ετσι μπορείτε να επενδύσετε σε συγκεκριμένους τομείς της οικονομίας ή να αυξήσετε τους φόρους και τους δασμούς ώστε να συγκεντρώσετε περισσότερα χρήματα (όσο κι αν προσπάθησα, δεν κατάφερα να υποτιμήσω το νόμισμα). Μαζί με τα έσοδα πρέπει να καθορίσετε και τα έξοδα, προσπαθώντας (όσο μπορείτε) να κρατήσετε μια σχετική ισορροπία για να μη χρεοκοπήσετε. Εκείνο που έχει βασική σημασία (εκτός από την ανάπτυξη της οικονομίας) είναι η ικανοποίηση των πολιτών που κατοικούν στην πολιτεία σας. Για το λόγο αυτό είναι απαραίτητο να παίρνετε πάντα υπόψη σας τις συμβουλές ή τις προτροπές σημαντικών ανθρώπων της τοπικής κοινωνίας. Οι εν λόγω άνθρωποι εμφανίζονται από την επιλογή "Intercom", όπου κάνετε ένα μικρό διάλογο με όλους όσοι έχουν ζητήσει ακρόαση και περιμένουν να τους μιλήσετε. Συνομιλώντας με κάποιον βλέπετε το όνομα και την ηλικία του, τον τίτλο του (την ιδιότητα που έχει στην κοινωνική ζωή), την πολιτεία όπου κατοικεί καθώς και το κόμμα που εκπροσωπεί. Βλέπετε επίσης και το ποσοστό αντιπροσωπευτικότητας που αυτός διαθέτει, κάτι ιδιαίτερα χρήσιμο για το αν θα τον λάβετε σοβαρά υπόψη - μόνο οι πλειοψηφίες θα σας δημιουργήσουν μεγάλα προβλήματα αν τις αγνοήσετε.

Υπάρχουν πέντε χαρακτήρες-τύποι συνομιλητών: τα Αφεντικά, που εκπροσωπούν τις εταιρίες και φυσικά ενδιαφέρονται για την καλύτερη λειτουργία τους, οι Αντιπρόσωποι, που είναι αρχηγοί κινημάτων, κομμάτων ή οργανώσεων, οι Κατάσκοποι, που είναι επιφορτισμένοι με την παροχή... "πληροφοριών" (προηγουμένως θα πρέπει να έχετε ιδρύσει μυστικές υπηρεσίες), και τέλος οι Κυβερνήτες και οι Πρόεδροι, που θέλουν να συνομιλήσουν μαζί σας για επικείμενες συνεργασίες ή να αντιδικήσουν. Η απάντηση που δίνετε σε όλους αυτούς μπορεί να είναι αρνητική -με τις αντίστοιχες συνέπειες, ανάλογα με την επιρροή τους-, συμβιβαστική ή θετική. Οσον αφορά στις πόλεις, θα πρέπει να κάνετε διάφορα έργα διατηρώντας την ισορροπία και προσπαθώντας να μην υπάρχουν ελλείψεις. Ετσι, θα χρειαστεί να κάνετε έργα υποδομής (δρόμους, δίκτυα τηλεπικοινωνιών κ.λπ.) αλλά και έργα διασκέδασης ή διοίκησης (π.χ. αθλητικά κέντρα και θέατρα, δικαστήρια και αστυνομικά τμήματα).

Οταν επιλέγετε κάποια πόλη στον Ισομετρικό Χάρτη, θα έχετε πρόσβαση σε αυτά τα σημαντικά στοιχεία για το επίπεδο Satisfaction του λαού σας. Αναφορά πρέπει να γίνει και στη διαδικασία των εκλογών, η οποία είναι βασική πτυχή του The 3rd Millennium. Πιο συγκεκριμένα, κάθε δέκα χρόνια (ή νωρίτερα σε ορισμένες περιπτώσεις) θα ρίχνεστε στην αδυσώπητη εκλογική μάχη, προσπαθώντας να κερδίσετε τις περισσότερες ψήφους ώστε να παραμείνετε στην εξουσία (και στο παιχνίδι!). Στην εκλογική μάχη έρχεστε αντιμέτωποι με τρεις οθόνες. Η

πρώτη αφορά στο εκλογικό πρόγραμμά σας και τις θεματικές περιοχές όπου θα δώσετε μεγαλύτερη βαρύτητα. Προτού όμως αποφασίσετε ποιοι θα είναι οι τομείς που θα σηκώσουν το βάρος της προεκλογικής καμπάνιας σας, καλό θα ήταν να εξετάσετε τον απολογισμό της διακυβέρνησής σας αλλά και τα δημογραφικά στοιχεία του πληθυσμού της πολιτείας. Κι αυτό γιατί, αν θέλετε να έχετε πιθανότητες επανεκλογής, πρέπει να διαμορφώσετε ένα πρόγραμμα σύμφωνα με τις προτιμήσεις της πλειοψηφίας. Στον απολογισμό, λοιπόν, μπορείτε να δείτε τα ποσοστά των αριστερών, δεξιών και κεντρώων πολιτών του κράτους σας, καθώς και εκείνα των θρησκευόμενων και των άθεων. Κατά τη διάρκεια της διαμόρφωσης του εκλογικού προγράμματός σας μπορείτε να δείτε αν αυτό είναι αριστερών ή δεξιών "προδιαγραφών" και να το προσαρμόσετε ανάλογα.

Τέλος, μπορείτε να πάρετε αποφάσεις και σε επίπεδο νομοθεσίας, όπως να επιβάλετε λογοκρισία στα ΜΜΕ ή στρατιωτικό νόμο, να απαγορεύσετε τις θρησκείες, να καθιερώσετε υποχρεωτική προσευχή ή νηστεία και γενικά να επέμβετε στα δικαιώματα των πολιτών. Προσέξτε μόνο να μην το παρακάνετε...

Αν δυστυχώς χάσετε τις εκλογές, το πρόγραμμα θα σας ρωτήσει μήπως θέλετε να προσπαθήσετε να κάνετε πραξικόπημα και να καταλάβετε με τη βία την εξουσία. Για να το πετύχετε, θα πρέπει να έχετε δαπανήσει αρκετό χρόνο και χρήμα στις ένοπλες δυνάμεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Οσον αφορά στην... "ενδυμασία" όλων των ανωτέρω, οφείλω να ομολογήσω ότι είναι εντυπωσιακή για παιχνίδι του είδους. Αν και σε τέτοια παιχνίδια η "εξωτερική εμφάνιση" δεν είναι το πιο καθοριστικό στοιχείο, εντούτοις στο The 3rd Millennium (ειδικά στον Isometric Map) τα γραφικά είναι φανταστικά. Συνιστά πράγματι από τα πιο δυνατά σημεία του παιχνιδιού, καθώς το τερέν είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένο, με πλούσια και σωστά δοσμένα χρώματα και με "ανάγλυφες" διαβαθμίσεις επιπέδων. Η βλάστηση είναι πανέμορφη και προσδίδει έναν τόνο ρεαλισμού και καλαισθησίας στο παιχνίδι. Τα κτίρια είναι αρκετά μεγάλα ώστε να ξεχωρίζουν μεταξύ τους και να διευκολύνουν τον παίκτη να τα διαχειριστεί. Οι λεπτομέρειές τους είναι ιδιαίτερα όμορφες και ενισχύουν το ρεαλισμό που προσφέρει το παιχνίδι, σε συνδυασμό δε με τη γενική απεικόνιση από ψηλά και υπό γωνία δημιουργείται η ψευδαίσθηση της τρίτης διάστασης (όπως στο Command & Conquer). Στα γραφικά εντάσσεται και το video που περιέχει το παιχνίδι. Το video εμφανίζεται κατά τακτά χρονικά διαστήματα (σίγουρα στο τέλος κάθε χρόνου), για να ενημερώσει για τις παγκόσμιες και τοπικές εξελίξεις. Σίγουρα είναι πολύ εύστοχη ιδέα (αφού άλλωστε η παρουσίαση γίνεται ως τηλεοπτικό ρεπορτάζ), αλλά η υλοποίησή της παρουσιάζει προβλήματα. Συγκεκριμένα, στο μηχάνημα που χρησιμοποιήθηκε για το review (P133, 12MB RAM, 16x CD-ROM, SVGA 2MB RAM) το video κολλούσε, ο ήχος δεν συγχρονιζόταν με την εικόνα και γενικά το αποτέλεσμα ήταν απαράδεκτο. Σίγουρα το συγκεκριμένο στοιχείο χαλά τη γενικότερη αισθητική εικόνα. Ο ήχος (εκτός από αυτόν του video) δεν παρουσιάζει προβλήματα. Αντίθετα, είναι πολύ καλός με εξαιρετικά μουσικά κομμάτια, που εμπλουτίζουν την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και κάνουν ευχάριστη την ενασχόληση μαζί του. Δεν γίνονται βαρετά σε καμία περίπτωση και ορισμένες φορές πράγματι χαίρεται κανείς να τα απολαμβάνει. Οσο για λοιπούς ήχους, μην περιμένετε και πολλά.

Σχετικά με το speech που περιέχει το παιχνίδι (ειδικά όταν συνομιλείτε με έναν εκπρόσωπο του λαού ή κάποιο "γνωστό" πολίτη που προσπαθεί να ασκήσει πίεση), αυτό λειτουργεί ικανοποιητικά και δείχνει την προσοχή που έχει δοθεί σε λεπτομέρειες. Αν καταφέρετε να γίνετε πρόεδρος του κράτους (μετά από πολλά χρόνια και μεγάλη προσπάθεια) θα "ανοίξουν" οι επιλογές "Διεθνείς Συναλλαγές" και "Διεθνείς Σχέσεις", με τις οποίες θα μπορείτε να κάνετε εμπορικές, οικονομικές και "άλλες" συμφωνίες με τα υπόλοιπα κράτη. PC



Η απεικόνιση είναι στην επιλογή "State Map". Κάτω αριστερά διακρίνονται οι επενδύσεις της πολιτείας σας στη βιομηχανία, την ενέργεια, τη γεωργία και τις πρώτες ύλες.



Οι νόμοι που αφορούν στην κοινωνία. Ο στρατιωτικός νόμος, η υποχρεωτική νηστεία, η απαγόρευση της μετανάστευσης αλλά και η ελευθερία του Τύπου, της σκέψης και της θρησκείας είναι μερικές από τις επιλογές.



Η απεικόνιση στο ισομετρικό επίπεδο. Τα γραφικά είναι πολύ όμορφα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	87
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	90

90



Ενας πολύ καλός τίτλος που αποδεικνύει με τον καταλληλότερο τρόπο ότι τα παιχνίδια στρατηγικής τύπου SimCity δεν έχουν χάσει τη μάχη. Μια ιδιαίτερα καλή πρόταση για τους φανατικούς.

VIRTUA COP 2



Η VIRTUA CITY κινδυνεύει! Η σατανική οργάνωση EVL απειλεί να επιβάλει το χάος και την αταξία. Ληστείες, δολοφονίες, απαγωγές, λαθρεμπόριο όπλων και ό,τι άλλο εγκληματικό και υποχθόνιο βάζετε στο νου σας είναι απλώς ρουτίνα για τους δρόμους της VC. Μόνο το ακούραστο αστυνομικό τμήμα της πόλης, το διάσημο(;) VCPD, και κατ' επέκταση εσείς μπορείτε να βγάλετε την πόλη από το αδιέξοδο. Τώρα θα μου πείτε: "Μα την EVL τη διαλύσαμε εντελώς στο Virtua Cop. Οι τρεις εγκέφαλοι της σπείρας είναι σε φυλακές μέγιστης ασφάλειας, τι είναι αυτά που μας γράφεις τώρα;". Τι να κάνουμε, βρε παιδιά, κάποιο υποτυπώδες σενάριο έπρεπε να βρεθεί, για να δικαιολογηθεί το Virtua Cop 2!

του Σωτήρη "crime buster" Μπέλλου

ΕΤΑΙΡΙΑ
SEGA PC
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90MHz, 16MB μνήμη, Windows 95, 20MB χώρος στον σκληρό, 4x CD-ROM, SoundBlaster 16 ή συμβατή, Direct X5
ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: **ΚΑΤΩΤΕΡΟ** | ΜΕΣΟ | ΑΝΩΤΕΡΟ | ΑΝΩΤΑΤΟ

Πριν από λίγα χρόνια ένα περίεργο παιχνίδι είχε κάνει την εμφάνισή του στις αίθουσες των arcades. Με ένα πενηντάρικο (τότε) παίρνατε στα χέρια σας ένα φουτουριστικό πιστόλι με... όνομα (το virtua gun) και προσπαθούσατε να σκοτώσετε όσο το δυνατόν περισσότερα κακά και εγκληματικά... πολύγωνα. Συνέβαινε όμως τα πολύγωνα αυτά να είναι πολύ καλά δουλεμένα, φτιαγμένα κατά τέτοιο τρόπο ώστε να αναπαριστούν στην εντέλεια ανθρώπινους κακοποιούς. Το εν λόγω παιχνίδι, μάλιστα, είχε φαρδιά πλατιά την υπογραφή της SEGA και πολλή, πολλή δράση. Το αποτέλεσμα ήταν να προκαλέσει μια μικρή υστερία στους απανταχού θαμώνες των arcade rooms. Φυσικά αναφερόμαστε στο Virtua Cop, το οποίο πριν από περίπου δύο χρόνια είχε μεταφερθεί και στα PCs μας. Δυστυχώς, η έκδοση για υπολογιστές δεν προκάλεσε τον ίδιο θόρυβο -χωρίς αυτό να σημαίνει ότι απέτυχε παταγωδώς-, για πολλούς και διάφορους λόγους.



Μα να μην μπορεί κανείς να πιει ένα ποτηράκι ανενόχλητος...



Άγριο κυνηγητό στους δρόμους της VC.



Από τα "X-Files" του περιοδικού: Ο αρχισυντάκτης μετά την πρόσληψή του από τη "17 Νοέμβρη"!!!



Διαλέγετε το δρόμο που θα ακολουθήσετε πυροβολώντας την αντίστοιχη πινακίδα.

Η SEGA όμως δεν το βάζει κάτω (και καλά κάνει). Κυκλοφορεί τη συνέχεια του αρχικού Virtua Cop, εκμεταλλευόμενη τη δύναμη των Pentium και την τεχνολογία αιχμής της εποχής μας. Το κατά πόσο αυτή η προσπάθειά της αξίζει τον κόπο θα το διαπιστώσετε στις ακόλουθες σελίδες.

GAMEPLAY: SHOOT'EM UP ΔΩΣΕ ΜΟΥ....

Το Virtua Cop 2 είναι ένα καθαρόαιμο 3D shoot' em up, όπου σκοπός σας είναι να "καθαρίζετε" οποιονδήποτε "κακό" μπαίνει μέσα σε ένα μεγάλο, κυ-κλικό στόχαστρο. Με το που θα εμφανιστεί κάποιος κακοποιός και κλειδωθεί από το στόχαστρο, έχετε λίγα δευτερόλεπτα για να τον σκοτώσετε, γιατί αλλιώς θα σας την... "ανάψει". Ανάλογα με το πόσο κοντά στο να πυροβολήσει είναι ο εχθρός, το στόχαστρο χρωματίζεται από πράσινο (έχετε χρόνο για να σημαδέψετε) έως και κόκκινο (έχετε γεια, βρυσούλες...). Ξεκινάτε με 5 credits, καθένα από τα οποία περιλαμβάνει 5 life points (για τους παλιότερους, "κανονάκια" ή "ζωές"). Μόλις σας πυροβολήσουν ή σκοτώσετε έναν αθώο, χάνετε ένα life point. Το σκορ σας διαμορφώνεται ανάλογα με το πόσους "φάγατε" και το αν χρησιμοποιήσατε ειδικές κινήσεις. Για παράδειγμα, αν σημαδέψετε το όπλο στο χέρι ενός κακοποιού χωρίς να τον σκοτώσετε (justice shot) ή αν τον σκοτώσετε με τρία εύστοχα χτυπήματα (3x shot), παίρνετε αρκετούς πόντους επιπλέον. Φυσικά δεν λείπουν τα απαραίτητα power up, που εδώ ανάγονται σε όπλα ισχυρότερα από το απλό virtua gun, όπως αυτόματα, καραμπίνες κ.ά.

Δεν θα δυσκολευτείτε ιδιαίτερα στο παιχνίδι, αφού υπάρχουν τρεις βαθμίδες δυσκολίας. Ακόμα, μπορείτε να προπονηθείτε σε ειδικές πίστες εκπαίδευσης (proving ground), με τις οποίες καλό θα ήταν να ασχοληθείτε προτού ξεκινήσετε το arcade μέρος. Επίσης υπάρχει δυνατότητα για 2 παίκτες σε συνεργασία καθώς και επιλογή για multiplayer μέσω δικτύου, για όσους βαρέθηκαν να... βγάζουν τα απωθημένα τους μόνοι τους.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Το γραφικό περιβάλλον του παιχνιδιού είναι όμορφα σχεδιασμένο, χωρίς να παρουσιάζει τίποτε σπουδαίο. Το σκηνικό της Virtua City έχει στηθεί προσεκτικά, δημιουργώντας θετικό οπτικό αποτέλεσμα. Στερείται βέβαια μεγάλης λεπτομέρειας, αλλά συνολικά είναι ικανοποιητικό και ευχάριστο στην όψη. Δυστυχώς, χρωματικά το παιχνίδι υστερεί σημαντικά. Εχουν χρησιμοποιηθεί μέτριες αποχρώσεις, σε φτωχούς συνδυασμούς κυρίως του μπλε, του γκρι και του καφέ, με συνέπεια η Virtua City, όπως παρουσιάζεται από τις διάφορες πίστες της, να φαίνεται λίγο μουντή και μονότονη. Κάποιος θα έπρεπε να κάνει λόγο στη Sega για τη σωστή απόδοση όρων όπως high color, true color κ.λπ.

Τα sprites του παιχνιδιού είναι μεν πολυγωνικά και πολύ ομαλά στην κίνησή τους, τους λείπει όμως η



Συναγερμός! Ληστεία σε εξέλιξη.

VIRTUA HINTS

Πυροβολείτε συνέχεια αφήστε το σημάδι για άλλα παιχνίδια. Με το που θα εμφανιστεί το μεγάλο στόχαστρο, αρχίστε να βαράτε όπου βρείτε. Κάποια από τις βολές σας, δεν μπορεί, θα πετύχει!
Μην ξεχνάτε να κάνετε reload. Καλό είναι έπειτα από κάθε εύστοχο χτύπημα να γεμίζετε το όπλο σας.
Σημαδεύετε οποιοδήποτε αντικείμενο βλέπετε, γιατί πολλά από αυτά κρύβουν όπλα πίσω τους.

ΜΕ ΤΙ ΘΑ ΠΥΡΟΒΟΛΕΙΤΕ



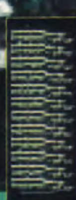
Virtua gun: Το κλασικό εξάσφαιρο.



Machine gun: Εχει θέση για 30 βολές. Κρατώντας πατημένο το "fire", δείχνετε τη δύναμή του σε όποιον βρεθεί στο δρόμο σας.



Automatic gun: Δίνει 15 αυτόματες βολές. Με αυτό μπορείτε να χτυπήσετε πολλούς στόχους με τη μία.



Riffle: 15 βολές. Προσφέρει μεγαλύτερη άνεση στη στόχευση.



Shotgun: 6 βολές για... Doom καταστάσεις.



Magnum: Το απόλυτο όπλο. Ρίχνει 6 βολές με διατρητικές ικανότητες.



Πιστολίδι μετά μουσικής!



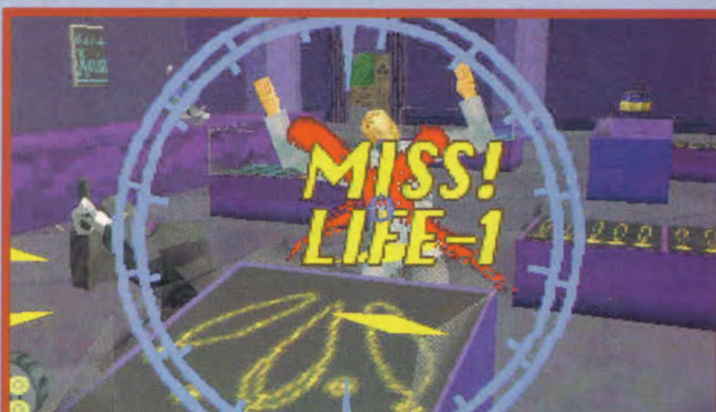
Δύσκολα τα πράγματα εδώ.

σχεδιαστική λεπτομέρεια. Η επεξεργασία τους δεν έχει γίνει με τον καλύτερο τρόπο, αφού, όπως θα παρατηρήσετε, είναι ελαφρώς χοντροκομμένα. Στον τομέα του animation όμως είναι απολαυστικά. Οι κινήσεις τους είναι πολύ ρεαλιστικές, η ταχύτητά τους κυμαίνεται σε πολύ υψηλά επίπεδα και, το κυριότερο, το animation δεν "σπάει", όσα sprites και αν εμφανίζονται στην οθόνη. Στο προαναφερθέν γεγονός βοηθά το γεγονός ότι το Virtua Cop 2 εκμεταλλεύεται (όπως διατυμπανίζουν οι προγραμματιστές του) τα προνόμια της MMX τεχνολογίας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Τώρα το κατά πόσο χρειάζεται MMX για να δείτε animation και ταχύτητα της προκοπής, τα παράπονά σας στη Sega, παρακαλώ! Υποστηρίζονται επίσης 3D accelerators καθώς και οι επιπλέον δυνατότητες του νέου Pentium II επεξεργαστή. Ελεος! Τουλάχιστον βάλτε κι ένα mode για γραφικά υψηλότερης ανάλυσης -η μέγιστη είναι 640x480-, τη στιγμή που άλλα παιχνίδια με λιγότερα recommendations προσφέρουν πολύ περισσότερα πράγματα. Σημειωτέον δε ότι το παιχνίδι δοκιμάστηκε σε Pentium 200 MMX, 32MB μνήμης, με SVGA Diamond Stealth 4MB και πέρασε όλα τα tests ταχύτητας και animation με επιτυχία.

Ηχητικά το παιχνίδι είναι μέτριο. Midi κομμάτια που παραπέμπουν σε προ-multimedia εποχές συνοδεύουν τη δράση καθ' όλη τη διάρκειά της, ενώ τα περισσότερα από τα λίγα speeches στερούνται ρεαλισμού και ποιότητας. Πάλι καλά που υπάρχουν μερικά πετυχημένα digitized effects και βελτιώνουν την κατάσταση. Το παιχνίδι υποφέρει από το



Ο... Τιτανικός!



Ουουουυς! Θα πρέπει να αστοχήσατε...

ΟΙ ΤΕΛΙΚΟΙ ΚΑΚΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Ο Bobbie Louise κρύβεται πίσω από τη ληστεία στο κοσμηματοπωλείο που αντιμετωπίζετε στην πρώτη αποστολή.



Οι σατανικοί Aero-divers είναι αυτοί που θέλουν να απαγάγουν το δήμαρχο της Virtua City στη δεύτερη αποστολή.



Ο Garse Bradley είναι ο αρχηγός των τρομοκρατών της τρίτης αποστολής.



Ο εγκέφαλος του εγκλήματος στην πόλη σας και τελικός κακός του παιχνιδιού, ο διαβολικός Mastermind.

σύνδρομο της μεταφοράς από τα arcade rooms σε PC format. Συγκεκριμένα, όσοι ασχολείστε με τα λεγόμενα "ουφάδικα", σίγουρα θα έχετε παρατηρήσει πως τα περισσότερα από τα παιχνίδια που κυκλοφορούν εκεί (ιδίως παλαιότεροι τίτλοι) δεν προσφέρουν τίποτε το ιδιαίτερο όσον αφορά -κυρίως- στη μουσική και στον ήχο γενικότερα. Ετσι, οι προγραμματιστές που αναλαμβάνουν να τα μεταφέρουν στις κονσόλες ή τους υπολογιστές ουσιαστικά τροποποιούν τον ήχο ώστε να "ακούγεται" από τα ηχεία σας, αντί να κάτσουν να γράψουν καινούριο κώδικα.

Βέβαια, για να γράψουμε την απόλυτη αλήθεια, ο ήχος που κάνουν οι σφαίρες όταν σφυρίζουν είναι πολύ καλός, ενώ και τα λάστιχα των αυτοκινήτων καθώς φρενάρουν ακούγονται εξίσου ικανοποιητικά. Σε γενικές γραμμές, όμως, αν για εσάς ο ήχος αποτελεί πρωταρχικό στοιχείο σε ένα computer game, σίγουρα δεν θα ενθουσιαστείτε από τις επιδόσεις του Virtua Cop 2 στο συγκεκριμένο τομέα.



Η καταδίωξη δεν πήγε όπως ακριβώς την περιμένατε... ή μήπως πήγε;

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	75
ΔΡΑΣΗ	90
ΑΝΤΟΧΗ	75

80



Οι οπαδοί των arcade rooms δεν πρέπει να το χάσουν. Αν είχε αρτιότερα γραφικά και ήχο, θα ήταν από τις καλύτερες νέες κυκλοφορίες. Μία ή δύο περισσότερες αποστολές δεν θα έβλαπταν...

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το VC2 αποτελεί έναν αρκετά δυνατό τίτλο με κύρια χαρακτηριστικά τη δράση, τη δράση και τη... δράση. Οσοι είστε λάτρεις των 3D shoot'em up και δεν θέλετε να κάνετε τίποτε άλλο σε ένα παιχνίδι από το να πυροβολείτε συνεχώς, τότε μην το σκέφτεστε. Για τους υπόλοιπους, εφόσον αισθάνεστε την ανάγκη να ξεκουραστείτε από το adventure ή το strategy που σας έχει αλλάξει τα φώτα, το Virtua Cop 2 είναι ένα παιχνίδι που θα πρέπει να έχετε στα υπόψη σας. Οσο για εσάς που απαιτείτε από το σύγχρονο 3D shoot'em up να είναι στα πρότυπα του Quake, καλύτερα να διαθέσετε τα χρήματά σας στο "σίγουρο" Quake 2. PC

ΡΥΘΜΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗ VIRTUA CITY ΣΑΣ



Από κάθε σημείο του παιχνιδιού, πατώντας το πλήκτρο "Alt" μεταφέρεστε στον κατάλογο ρυθμίσεων του παιχνιδιού, όπου υπάρχουν οι επιλογές για display, ανάλυση, χρώμα κ.λπ.


Από την επιλογή Device διαλέγετε "direct 3D" εφόσον έχετε 3D accelerator ή διαφορετικά "Direct Draw".


Από την επιλογή Settings επιλέγετε το display που διαβαθμίζει τη γραφική ανάλυση (από 320x240 έως και 640x480), το αν τα γραφικά θα είναι interlaced ή όχι, τον αριθμό των χρωμάτων στην οθόνη, το μέγεθος του παραθύρου κ.ά. Από το Mode Settings καθορίζετε το επίπεδο δυσκολίας καθώς και τον αριθμό life points, τα continues κ.λπ. Τέλος, από το Device Settings δηλώνονται τα πλήκτρα ή τα χειριστήρια που θα χρησιμοποιηθούν στο παιχνίδι.

Αν έχετε ισχυρό μηχάνημα (P-166 και άνω) με τρισδιάστατο επιταχυντή βάλτε τα πάντα σε λειτουργία (Alpha blending για καλύτερο rendering των ημιδιαφανών textures, bi-linear filter για υψηλή γραφική ποιότητα και perspective correction για καλύτερη απόδοση 3D προοπτικής). Ακόμα και αν δεν υπάρχει 3D accelerator, μην σκάτε: απλώς βάλτε Direct Draw επιλογή και Shading στο "On". Ειδικά για τους MMX χρήστες προτείνεται η επιλογή Frame Skip να τεθεί στο "Off" για ομαλότερη γραφική απεικόνιση. Σε περίπτωση που το σύστημά σας δεν "αντέχει" τα παραπάνω, κρατήστε την ανάλυση σε υψηλό mode και "παίξτε" με τις υπόλοιπες επιλογές, μέχρι να βρείτε το συνδυασμό που σας ικανοποιεί καλύτερα (προτείνεται να ελαττώσετε τη δράση από full screen σε παράθυρο).



Three Dirty DWARVES

Τα platform games είναι μια κατηγορία με μεγάλο -φανατικό και μη- κοινό. Η συνταγή είναι λίγο-πολύ γνωστή: Ελέγχετε ένα "ανθρωπάκι" που θα πρέπει να κατευθύνετε στο τέλος της πίστας, υπερπηδώντας τα εμπόδια και σκοτώνοντας τους "κακούς". Τι θα λέγατε αν κρατούσαμε αυτά τα στοιχεία, προσθέταμε εντυπωσιακά γραφικά και ήχο και αντί για το "ανθρωπάκι" βάζαμε τρία μικρά, θεοπάλαβα dwarves, που σπέρνουν την καταστροφή στο πέρασμά τους;

του Σωτήρη "not so dirty dwarf" Μπέλλου

Η Sega είναι μια εταιρία που μας έχει προσφέρει, αν μη τι άλλο, κορυφαίους platform τίτλους τα τελευταία χρόνια. Ποιος δεν έχει ακούσει για τον περίφημο σκαντζόχοιρο Sonic, ο οποίος τρέλανε κόσμο στο πέρασμά του από το Megadrive; Είναι καιρός λοιπόν και τα PCs μας να αποκτήσουν το δικό τους ήρωα. Μόνο που δεν θα είναι ένας αλλά... τρεις: ο Greg, ο Taconic και ο Corthag. Το Three Dirty Dwarves μεταφέρει με απόλυτη επιτυχία έναν κόσμο γέλιου, δράσης και πονηριάς στα monitors μας. Οπου και αν έχει κυκλοφορήσει έχει αποσπάσει τα πλέον κολακευτικά σχόλια, τόσο από τον ειδικό Τύπο όσο και από τους χρήστες, μικρούς και μεγάλους.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- **ΜΕΣΟ**
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**



Είναι -κατηγορηματικά- τα πλέον επικίνδυνα... αλογάκια λούνα παρκ που έχετε αντιμετωπίσει ποτέ!

ΕΤΑΙΡΙΑ
SEGA PC
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 100MHz, Windows 95, 16MB RAM, 10MB hard disk, SVGA 640x480 με 256 χρώματα, double speed CD-ROM, DirectX, 256 color mode στα Windows
ΔΙΑΘΕΣΗ
Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536

ΥΠΟΘΕΣΗ

Το παιχνίδι ξαφνιάζει ευχάριστα με την "τρελή" ιστορία του. Τι σχέση μπορεί να έχουν τέσσερα παιδιά, τρεις νάνοι, χιλιάδες Orcs και δύο διαφορετικές χωροχρονικές διαστάσεις με τον αμερικανικό στρατό; Ακούστε λοιπόν: Ο Gregory, ο Billy, η Laura (όχι η Croft, πονηροί, καθότι άλλο Laura κι άλλο... Lara) και η Kyle είναι τέσσερα παιδιά με γενετικά μεταλλαγμένες ικανότητες. Οι τελευταίες τράβηξαν την προσοχή του στρατού, ο οποίος τα συνέλαβε -σαν δεν ντρέπεται- και τα φυλάκισε για να τα μελετήσει λεπτομερώς. Τα κακόμοιρα τα παιδιά δεν είχαν ελπίδες να αποδράσουν, ώσπου συνέλαβαν ένα πανέξυπνο(;) σχέδιο: Θα χρησιμοποιούσαν τις μεταλλαγμένες ικανότητές τους για να καλέσουν τρεις τρομερούς πολεμιστές από το... επιτραπέζιό τους, οι οποίοι θα έκαναν τον κόπο να τους απελευθερώσουν. Ελάτε όμως που κάτι πήγε στραβά (αυτό έλειπε, να μην πήγαινε) και η διαστατική πύλη που θα έφερνε τους ήρωές τους στη Γη δεν έκλεισε ποτέ. Το αποτέλεσμα ήταν καταστροφικό. Στην προσπάθειά τους να διαβούν τη διαστατική πύλη, οι τρεις πολεμιστές έγιναν αντιληπτοί από τεράστιες ορδές Orcs, οι οποίοι τους ακολούθησαν στον πλανήτη μας. Οπως καταλάβετε, οι πολεμιστές αυτοί είναι τα τρία μικρά dwarves, τα οποία υποδύεστε κατά την προσπάθειά τους να ελευθερώσουν τα παιδιά.

Επιτέλους, ένα έξυπνο σενάριο!



Το λογότυπο του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι δεν ακολουθεί τα πρότυπα της εποχής (βλ. τρεις διαστάσεις), αλλά είναι ένα καθαρό 2D scrolling arcade

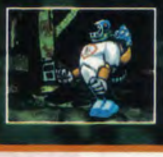
ΟΙ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΕΙΣ



Το baseball dwarf απαιτεί 3 κρανία και αρχηγός να είναι ο Greg.



Το "πυροβολικό" dwarf θα χρειαστεί 3 κρανία και αρχηγό τον Corthag.



Το bowling dwarf θα το δείτε με τρία κρανία και αρχηγό τον Taconic.



Αρπα την, παλιο...τενεκέ!



Μα άσε με, κυρά μου, μας βλέπουν.

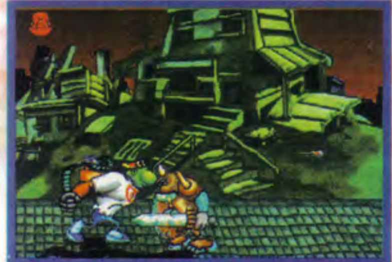


Τα dwarves τσακώνονται και όποιον πάρει ο Χάρος! Για να γίνει αυτή η κίνηση, πρέπει να πατήσετε γρήγορα πέντε φορές το "Q" ή το "E".

platform. Υποστηρίζονται δύο modes γραφικών, ένα χαμηλής και ένα υψηλής ανάλυσης, ενώ στην υψηλή ανάλυση χρησιμοποιούνται 256 χρώματα. Στο σημείο αυτό σας συμβουλεύω να σιγουρευτείτε από τα settings των Windows 95 ότι το χρώμα είναι στις 256 αποχρώσεις. Διαφορετικά θα την πατήσετε όπως ο γράφων (5 installs και βάλε), αφού το παιχνίδι αρνείται πεισματικά να τρέξει στο High Detail mode.

Τα υψηλής ανάλυσης γραφικά είναι εντελώς καρτουνίστικα και άκρως εντυπωσιακά. Τα sprites είναι έντεχνα ζωγραφισμένα και διαθέτουν πολύ καλό animation. Τα dwarves σας, τα αντίπαλα Orcs, τα backgrounds, όλα είναι προσεγμένα σε μεγάλο βαθμό, δημιουργώντας έναν πολύχρωμο και οπτικά απολαυστικό κόσμο.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι το λιγότερο απολαυστικός. Το Three Dirty Dwarves συνοδεύεται από καταπληκτική ηχητική ποιότητα. Εξοχα ηχητικά εφέ και διασκεδαστικά speeches θα σας μεταδώσουν γρήγορα το κλίμα του κόσμου των τριών νάνων μας. Οσο για τα μουσικά κομμάτια, είναι φα-ντα-στι-κά! Η μουσική είναι υπό τη μορφή audio tracks και διαφέρει σε κάθε επίπεδο. Θα ακούσετε από σκληρά ροκ έως και ραπ. Ολα τα μουσικά θέματα είναι άκρως εντυπωσιακά και σας συνιστώ να δυναμώσετε την ένταση στο φουλ. Αφήστε που λανσάρεται και νέα μόδα, με το μοναδικό dwarf pop-rock που ακούγεται στην αρχική



Ελα να σε φιλήσω, βρε!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	75

84



Μαζί με το Abe's Odyssey, το κορυφαίο platform που κυκλοφορεί. Φυσικά, όπως κάθε παιχνίδι της κατηγορίας του, έχει περιορισμένη αντοχή στο χρόνο, αλλά σίγουρα θα σας χαρίσει αρκετές ευχάριστες ώρες.

οθόνη. Πρέπει να το ακούσετε για να καταλάβετε, θα γίνει σίγουρα hit, σας λέω!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως αναφέρθηκε πιο πάνω, έχετε υπό τον έλεγχό σας όχι έναν αλλά τρεις ήρωες. Μη νομίζετε ότι θα πρέπει να βγάλετε και... τρίτο χέρι, διότι τα πράγματα είναι απλά. Τα dwarves κινούνται ομαδικά ακολουθώντας ένα από αυτά, το οποίο τίθεται επικεφαλής και φυσικά ελέγχεται άμεσα από εσάς. Μόνο ένα από τα τρία dwarves μπορεί να δράσει κάθε φορά, ενώ τα υπόλοιπα απλώς ακολουθούν. Ετσι, αν κινήσετε τον αρχηγό προς μία κατεύθυνση τα υπόλοιπα θα έρθουν από πίσω, ενώ αν αυτός πηδήξει ένα εμπόδιο τα άλλα δύο θα κάνουν το ίδιο. Εξαιρούνται οι επιθετικές κινήσεις, που πραγματοποιούνται μόνο από τον αρχηγό της ομάδας. Αν θέλετε να αλλάξετε αρχηγό, απλώς πατάτε τα πλήκτρα "Q" και "E". Σε περίπτωση που κάποιο από τα dwarves σας χτυπηθεί, τότε δεν σκοτώνεται αλλά πέφτει κάτω ζαλισμένο. Για να κάνετε τον παλιοτεμπέλη να συνέλθει, πηγαίνετε κοντά του και τραβήξτε του μία... ανάποδη με το πλήκτρο "X".



ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Three Dirty Dwarves είναι ένας τίτλος που δεν πρέπει να λείπει από τη "Βιβλιοθήκη" του platform παίκτη. Καινοτομίες, γέλιο, αμέτρητοι κακοί, ειδικές κινήσεις, 15 επίπεδα δράσης, δεν θα μπορούσατε να ζητήσετε περισσότερα. Και, για να μην το βαρεθείτε, υπάρχει και υποστήριξη multiplayer για έναν έως και τρεις παίκτες. Πώς είπατε;

PC

ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΟΥΣ ΗΡΩΕΣ ΜΑΣ



GREG

Μοναδικός στην πολεμική τέχνη του baseball. Ναι, καλά διαβάσατε: Ο Greg, χρησιμοποιώντας το baseball ρόπαλό του, ξυλοφορτώνει αλύπητα τα καϊμοιρα τα Orcs.

Ειδικές κινήσεις: Πολεμικό τσεκούρι, πετά μπαλάκια baseball και στριφογυρίζει το ρόπαλο (όποιον πάρει ο Χάρος).

TACONIC



Ωραίο το bowling, δεν μπορείτε να το αρνηθείτε. Για ρωτήστε και τον Taconic!

Ειδικές κινήσεις: Περιστρέφεται σαν ανεμοστρόβιλος, ρίχνει μπάλες bowling με άψογο στιλ και πηδά στην πλάτη του Corthag για να προσγειωθεί στα κεφάλια των -άτυχων- Orcs.



CORTHAG

Εδώ μάλιστα, ένα εντελώς ακίνδυνο όπλο. Μα τι μπορεί να κάνει μια καραμπίνα, όταν έχετε δολοφονικές μπάλες bowling και θανατηφόρα μπαλάκια baseball στην ομάδα σας!

Ειδικές κινήσεις: Ακροβατική κλωτσιά που συνοδεύεται από πυροβολισμό, ρίχνει από μακριά με το shotgun και έχει την καταστροφική τριπλή βολή.

SEMPER FI

Η ιστορία είναι λίγο-πολύ γνωστή: Οι "καλοί" Αμερικανοί εισβάλλουν για να διαφυλάξουν την παγκόσμια ειρήνη και την τάξη στην περιοχή. Οι "κακοί" εχθροί είτε ενδιαφέρονται μόνο για τα πετρέλαια ή το χρήμα είτε είναι πολύ μεγαλομανείς για να ασχοληθούν με οτιδήποτε άλλο πέρα από τον εαυτό τους. Αν θέλετε να γίνετε διοικητής ενός σώματος πεζοναυτών του αμερικανικού στρατού, η Interactive Magic έχει μια ενδιαφέρουσα πρόταση.

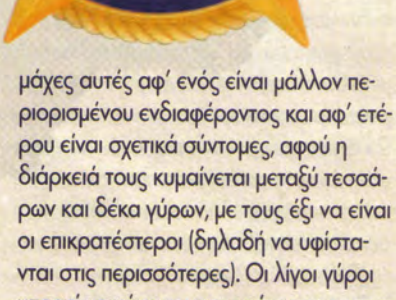
του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

Τα τελευταία χρόνια τα war strategy games παρουσιάζουν ραγδαία ανάπτυξη, τόσο από άποψη πρωτοποριακών ιδεών και τεχνολογικών δυνατοτήτων όσο και ως προς την προτίμηση που τους δείχνουν ολοένα περισσότεροι gamers. Η Interactive Magic με το Semper Fi εισάγει τη δική της πρόταση στην εν λόγω κατηγορία. Το παιχνίδι δεν διεκδικεί ιδιαίτερο τίτλο πρωτοτυπίας ούτε ως προς το σενάριο ούτε ως προς την αισθητική παρουσίασή του. Ως επίδοξοι στρατηλάτες, βρίσκεστε επικεφαλής μονάδων πεζοναυτών του αμερικανικού στρατού και έργο σας είναι να τις οδηγήσετε σε διαδοχικές νίκες προς την τελική επικράτηση. Αντίπαλές σας θα βρεθούν οι ιρανικές (μήπως έχει σχέση με τη συμμετοχή της εθνικής ομάδας ποδοσφαίρου του Ιράν στα τελικά του Μουντιάλ της Γαλλίας;) και οι κορεατικές μονάδες καθώς και άλλες από τη Λιβύη, οι οποίες δεν τρέφουν τον ελάχιστο σεβασμό για τη σημαία με τα αστεράκια (μετά τα πρόσφατα γεγονότα στον Περσικό Κόλπο, η εικαστική παρέμβαση των Ιρακινών διαδηλωτών σε κάποιο πανό τα αντικατέστησε -όχι αδικαιολόγητα- με σταυρούς). Με αυτούς τους αντιπάλους ασχολούνται οι τρεις campaigns του παιχνιδιού. Αυτές αποτελούνται από διαδοχικές μάχες, χωρίς όμως να διαθέτουν κάποιο ιδιαίτερα περίπλοκο ή ενδιαφέρον σενάριο που να εκτυλίσσεται κατά τη διάρκεια της campaign. Αν πάλι δεν θέλετε να μπείτε σε έναν χρονοβόρο πόλεμο, μπορείτε να παίξετε μία μεμονωμένη μάχη από τις 15 που περιέχει το Semper Fi. Οι μάχες αυτές αφ' ενός είναι μάλλον περιορισμένου ενδιαφέροντος και αφ' ετέρου είναι σχετικά σύντομες, αφού η διάρκειά τους κυμαίνεται μεταξύ τεσσάρων και δέκα γύρων, με τους έξι να είναι οι επικρατέστεροι (δηλαδή να υφίστανται στις περισσότερες). Οι λίγοι γύροι μπορεί να κάνουν γρηγορότερο και σχετικά πιο ενδιαφέρον το παιχνίδι, όμως

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



ΕΤΑΙΡΙΑ	INTERACTIVE MAGIC
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	486, 16MB RAM, 4x CD-ROM, SVGA-VESA, 36MB στο σκληρό δίσκο, W95
ΔΙΑΘΕΣΗ	CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906



Από εδώ μπορείτε να επιλέξετε μία από τις τρεις campaigns.



Το briefing της αποστολής σας. Μην το προσπεράσετε χωρίς να του ρίξετε μια ματιά.



Τα χιονισμένα τοπία δεν λείπουν. Η μάχη βρίσκεται στο τέλος και η νίκη θα κριθεί στα σημεία.



Το βασικό menu του παιχνιδιού είναι πολύ καλοφτιαγμένο, όπως μπορείτε να δείτε!

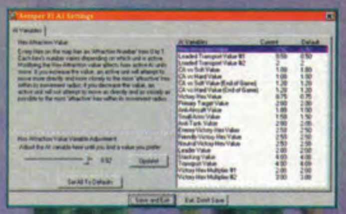
δεν επιτρέπουν την ανάπτυξη πολύπλευρων στρατηγικών σχεδίων και δεν παρέχουν τη δυνατότητα για συγκροτημένες επιθετικές ή αμυντικές τακτικές. Με τους σχετικά λίγους γύρους ο παίκτης ουσιαστικά δεν προλαβαίνει να αναπτύξει κάποιο σχέδιο ή τακτική, αλλά είναι αναγκασμένος απλώς να επιτίθεται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, προκειμένου να καταφέρει να διασώσει την... υπόληψή του. Φθάνουμε έτσι στο επίμαχο θέμα κάθε παιχνιδιού στρατηγικής, το gameplay. Στον τομέα αυτό θα χαρακτηρίζαμε το παιχνίδι μάλλον φτωχό, καθώς ο χειρισμός του είναι σχετικά πολύπλοκος (κάτι που επιδρά αρνητικά στο gameplay), ενώ η συμπεριφορά των μονάδων σας θα μπορούσε να είναι καλύτερη. Από την άλλη, δεν μπορούμε να παραβλέψουμε την πολυμέρεια των παραμέτρων που περιέχει το Semper Fi όσον αφορά στις πολεμικές μονάδες και τον έλεγχο που μπορείτε να ασκήσετε πάνω τους. Συγκεκριμένα, στο δεξί μέρος της οθόνης (και κάτω από το μικρό αλλά λειτουργικό mini map) υπάρχει ένα πλαίσιο που διαθέτει έξι tabs. Το πρώτο tab ονομάζεται Command Tab και είναι το βασικό για τον έλεγχο της επιλεγμένης μονάδας, αφού περιέχει το όνομα και το εικονίδιο της μονάδας, τα διαθέσιμα όπλα (υπό μορφή εικονιδίων) με τα υπάρχοντα πυρομαχικά για να διαλέξετε ποιο θα χρησιμοποιεί η μονάδα και το επίπεδο του ηθικού της. Επίσης, ένα button αναλαμβάνει να φορτώσει τη μονάδα σε κάποιο μεταφορικό μέσο (φορτηγό, ελικόπτερο). Το δεύτερο tab διαχειρίζεται όσες μονάδες σας βρίσκονται εκτός του χάρτη (δηλαδή του βασικού παραθύρου, το οποίο καταλαμβάνει τα 3/4 της οθόνης και βρίσκεται αριστερά), οι οποίες είναι πυροβολαρχίες, καταδρομικά και άλλες που μπορούν να επιτεθούν από μακριά. Το τρίτο tab περιέχει τη λίστα όλων των διαθέσιμων μονάδων σας. Από το τέταρτο tab έχετε πρόσβαση στα ειδικά στατιστικά στοιχεία της επιλεγμένης μονάδας, ενώ από το πέμπτο μπορείτε να δείτε το έδαφος όπου βρίσκεται η μονάδα σας και τα ειδικά χαρακτηριστικά του. Τέλος, το τελευταίο tab περιέχει τις επιλογές Save, Quit, Mission Goals, Preferences και Scenario Score με τις σχετικές λειτουργίες. Στον τομέα των γραφικών το Semper Fi δείχνει να έχει ξεχαστεί σε παλαιότερη εποχή, οπότε τα γραφικά των δύο διαστάσεων και τα φτωχά χρώματα ήταν άκρως ικανοποιητικά. Φυσικά μη διανοηθείτε να ελπίζετε σε videos και cut through σκηνές - αυτά είναι "άλλου παπά ευαγγέλιο"!



Οι μονάδες είναι μικρές και λιτά σχεδιασμένες. Τα γραφικά σίγουρα χρειάζονται βελτίωση.

Από αυτή την κατάσταση διασώζεται μόνο ο ήχος, ο οποίος διαθέτει ορισμένα πολύ όμορφα μουσικά θέματα που σημειώνουν σχετική ποικιλία, ενώ οι ήχοι της μάχης δεν έχουν κανένα ενδιαφέρον. Εν κατακλείδι, το Semper Fi μάλλον δεν θα κατόρθωνε να ικανοποιήσει ούτε καν τους φανατικούς του είδους, αν δεν υπήρχαν ο Scenario Editor και ο AI Editor που εμπλουτίζουν κάπως το παιχνίδι. Τα turn based πολεμικά παιχνίδια πρέπει να προσφέρουν κάτι παραπάνω στον παίκτη για να τα προτιμήσει από τον κυκεώνα των παιχνιδιών πραγματικού χρόνου, και το συγκεκριμένο μάλλον δεν τα καταφέρνει. PC

AI EDITOR



Μια πολύ πρωτότυπη ιδέα περιέχεται στο παιχνίδι, καθώς μπορείτε να διαμορφώσετε κατά βούληση την τεχνητή νοημοσύνη των εχθρικών μονάδων. Αυξομειώστε λοιπόν το επίπεδο δυσκολίας αλλά και το ενδιαφέρον των σεναρίων όσο θέλει η... καρδούλα σας. Καθορίστε κατά πόσο οι εχθρικές μονάδες θα επιτίθενται στους αρχηγούς σας, κατά πόσο θα προσπαθούν να καταλάβουν το εξάγωνο της διπλανής αντίπαλης μονάδας κατά τον τελευταίο γύρο και διάφορα άλλα τέτοια "χαριτωμένα", που ίσως κρίνουν την έκβαση της μάχης.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	62
ΗΧΟΣ	78
GAMEPLAY	70
ΑΝΤΟΧΗ	65

71



Ενα μέτριο παιχνίδι στρατηγικής, το οποίο δεν εκμεταλλεύεται στο ελάχιστο τις δυνατότητες της νέας τεχνολογίας. Το gameplay του χρήζει σημαντικών βελτιώσεων.

EXTREME ASSAULT

Οντας ο τομέας των shoot'em up ένας από τους πιο κορεσμένους στο χώρο των computer games, είναι φυσικό κάθε νέα κυκλοφορία να αντιμετωπίζεται με επιφύλαξη αλλά και μεγάλη περιέργεια για το τι καινούριο μπορεί να κρύβει. Με αυτή τη διάθεση πήρα κι εγώ στα χέρια μου το νέο δημιούργημα της Blue Byte. Σύμφωνα με την ίδια την εταιρία, "αν ψάχνετε για ένα πρωτόγνωρο ξέσπασμα αδρεναλίνης, σίγουρα θα απολαύσετε αυτό το καταπληκτικό shoot'em up". Ας δούμε μαζί τη συνέχεια...

του Νίκου Γ. Βουλιέρη

Οι εξωγήινοι έχουν στήσει μυστικές επιχειρήσεις στη Γη. Η καταστροφή των σατανικών σχεδίων τους και η αποτροπή της υποδούλωσης ολόκληρου του πλανήτη είναι στο χέρι σας. Τινάξτε τους, λοιπόν, στον αέρα με το φουτουριστικό καταδρομικό ελικόπτερό σας, Sioux AH-23, και κάνετέ τους σκόνη με το "επόμενης γενιάς" T1 άρμα μάχης σας. Πολύ βαθύ και πρωτότυπο σενάριο, δεν συμφωνείτε; Ποιος στα αλήθεια, όμως, ενδιαφέρεται για το σενάριο σε ένα τέτοιου είδους παιχνίδι; Μήπως το κλασικότερο των κλασικών R-Type στηρίχθηκε στο σενάριό του για να γίνει επιτυχία; Ας αφήσουμε, λοιπόν, τα περί σεναριακού υπόβαθρου και ας προχωρήσουμε σε μία πράγματι ουσιώδη ερώτηση.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΑΠΟ ΓΡΑΦΙΚΑ ΠΩΣ ΠΑΕΙ;

Φίλοι μου, αν κάποιος ισχυριστεί ότι το πιο δυνατό σημείο του Extreme Assault είναι τα γραφικά, έχει απόλυτο δίκιο. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τη δράση μέσα από πλήθος κάμερες, μολονότι η κυριότερη και η πιο λειτουργική είναι αυτή του πρώτου προσώπου μέσα από την καμπίνα πλοήγησης του οχήματος, είτε αυτό είναι το ελικόπτερο είτε το τανκ. Υποστηρίζονται όλοι οι πιθανοί συνδυασμοί αναλύσεων και χρωμάτων που μπορείτε να φανταστείτε, με καλύτερο κατά τη γνώμη μου - από πλευράς ταχύτητας και γραφικής πληρότητας - αυτόν της ανάλυσης 640x480 σε HiColor (65.000 χρώματα).

Τα γραφικά θα σας κόψουν την ανάσα, κυρίως λόγω της ταχύτητας και της φυσικότητας με την οποία κινούνται. Οι εκρήξεις είναι εκπληκτικές, η δε δράση τόσο ζωντανή που σου έρχεται να σκύψεις όταν βλέπεις ένα αντίπαλο αερο-

ΕΤΑΙΡΙΑ
BLUE BYTE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
486 DX4/100, SVGA, 16MB RAM, 40MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735

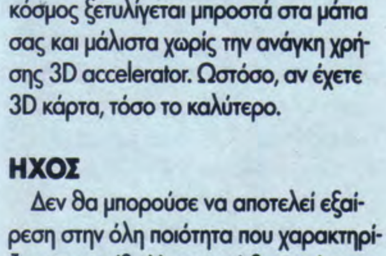


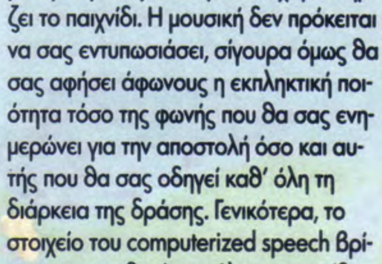


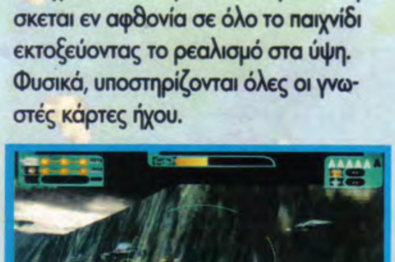
σκάφος να έρχεται εναντίον σου. Η οπτική λεπτομέρεια χαρακτηρίζει το παιχνίδι σε όλα τα σημεία του (από το cockpit μέχρι την ενημέρωση -briefing- των αποστολών). Εντύπωση θα σας κάνουν επίσης τα θεαματικά εφέ διαφάνειας, μεταξύ των οποίων περιλαμβάνονται ολογράμματα, εκρήξεις και φράγματα laser. Είναι αναμφισβήτητο γεγονός ότι, χάρη στην πολύ καλή και προηγμένη μηχανή που έχει χρησιμοποιήσει η εταιρία, ένας συναρπαστικός και ολοζώντανος κόσμος ξετυλίγεται μπροστά στα μάτια σας και μάλιστα χωρίς την ανάγκη χρήσης 3D accelerator. Ωστόσο, αν έχετε 3D κάρτα, τόσο το καλύτερο.

ΗΧΟΣ

Δεν θα μπορούσε να αποτελεί εξαίρεση στην όλη ποιότητα που χαρακτηρίζει το παιχνίδι. Η μουσική δεν πρόκειται να σας εντυπωσιάσει, σίγουρα όμως θα σας αφήσει άφωνους η εκπληκτική ποιότητα τόσο της φωνής που θα σας ενημερώνει για την αποστολή όσο και αυτής που θα σας οδηγεί καθ' όλη τη διάρκεια της δράσης. Γενικότερα, το στοιχείο του computerized speech βρίσκεται εν αφθονία σε όλο το παιχνίδι εκτοξεύοντας το ρεαλισμό στα ύψη. Φυσικά, υποστηρίζονται όλες οι γνωστές κάρτες ήχου.







ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Με τη χρήση του υπερσύγχρονου ελικοπτέρου Sioux AH-23 και του άρματος T1, το οποίο γλιστρά σε ένα πεδίο αντιβαρύτητας, θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε έξι τεράστιες ζώνες επιχειρήσεων που λαμβάνουν χώρα σε υπόγεια σπήλαια, τεχνητά τούνελ, στενά φαράγγια, βαθιά ηφαίστεια, τροπικές ζούγκλες και, τέλος, σε μία παγωμένη κόλαση. Οι επιμέρους αποστολές φθάνουν συνολικά τις πενήντα επτά. Μέχρι να τερματίσετε το Extreme Assault (κάτι όχι και τόσο εύκολο) θα αντιμετωπίσετε σαράντα έναν διαφορετικούς εχθρούς. Φυσικά, για να καταφέρετε να βγείτε νικητές, θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε όλα τα επιπλέον όπλα που θα βρείτε στο δρόμο σας. Μία επιπλέον επιλογή που ανεβάζει την αδρεναλίνη στα ύψη είναι το παιχνίδι σε δίκτυο. Σε αυτή τη φάση το παιχνίδι αλλάζει εντελώς. Δημιουργούνται αρχηγεία με το χρώμα της ομάδας σας, όπου και μπορείτε να επαναφορτίσετε την καταπονημένη από τα πυρά των άλλων παικτών ασπίδα σας, μόνο που ενόσω βρίσκεστε στο αρχηγείο σας είστε εντελώς απροστάτευτοι. Φυσικά, μπορείτε να ζητήσετε από τους συμπαίκτες σας της ίδιας ομάδας να σας προστατεύσουν. Μπορείτε επίσης να στέλνετε μηνύματα (χαιρετισμούς ή προσβολές) στους υπόλοιπους παίκτες του δικτύου προκαλώντας την αντίδρασή τους. Οπως αντιλαμβάνεστε, η πλοκή κορυφώνεται ανάλογα με τον αριθμό των παικτών που συμμετέχουν. Ακόμη και στο διπλό, όμως, η αίσθηση είναι εντελώς διαφορετική!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	87
ΑΝΤΟΧΗ	87

93



Ενα από τα καλύτερα παιχνίδια στο είδος του. Σίγουρα θα σας ενθουσιάσει.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Extreme Assault είναι τόσο απλό ως προς το χειρισμό του, ώστε θα εξοικειωθείτε αμέσως μαζί του. Εντύπωση προκαλεί η πληθώρα των χειριστηρίων που υποστηρίζονται από το παιχνίδι. Εκτός από τα πολύ λειτουργικά πλήκτρα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε mouse ή joystick με δύο ή τέσσερα buttons, είτε ακόμη και το Thrustmaster, αν είστε ένας από τους τυχερούς κατόχους του.

Υπάρχει, επιπλέον, μία ξεχωριστή λειτουργία ελέγχου που ονομάζεται Drift. Φανταστείτε να θέλετε να αποφύγετε τα πυρά ενός επιτιθέμενου ελικοπτέρου, αλλά παράλληλα να θέλετε να μην το χάσετε από το οπτικό πεδίο σας. Το Drift σας επιτρέπει να μετακινηθείτε οριζόντια, δεξιά και αριστερά χωρίς να στρίψετε το ελικόπτερο. Συνοψίζοντας, ο έλεγχος είναι εξαιρετικά λεπτομερής, προσφέροντας μεγάλη ελευθερία κινήσεων, χωρίς παράλληλα να γίνεται δύσκολος.

ΓΕΝΙΚΑ

Ζήτω τα παιχνίδια!!! Αυτή είναι η πρώτη σκέψη που θα σας έρθει στο μυαλό μετά την ενασχόλησή σας με το Extreme Assault. Θα νομίζετε ότι έχετε ένα coin-op στο σπίτι σας. Το όλο στήσιμο του παιχνιδιού θα σας θυμίσει έντονα arcade. Τα υπέροχα γραφικά, ο ολοκληρωμένος ήχος και η απρόσκοπτη και συνεχής δράση θα σας κάνουν να ψάχνετε για κατοστάρικο, κάθε φορά που θα θελήσετε να παίξετε. Το παιχνίδι είναι όντως συναρπαστικό! Το μεγαλύτερο περιοδικό στο χώρο των computer games (τι... ποιο είναι αυτό; μην ακούω χαζές ερωτήσεις!), το "PC Master", το συστήνει ανεπιφύλακτα. Μην το χάσετε! PC

F22
AIR DOMINANCE FIGHTER

Περίπου ενάμισι έτος πέρασε από την κυκλοφορία του EF2000. Σε αυτό το διάστημα το παιχνίδι γνώρισε μεγάλη επιτυχία, αλλά η DID δεν επαναπαύτηκε στις δάφνες της. Εκμεταλλευόμενη τις νέες τεχνολογίες και το μοντέλο EF2000, δημιούργησε έναν νέο θρύλο στο χώρο των προσομοιωτών πτήσης: το F22 AIR DOMINANCE FIGHTER.

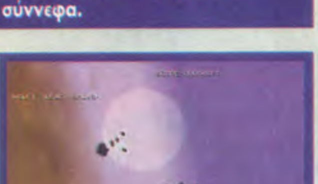
του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@eexi.gr

Βέβαια θα μου αντιτείνετε: "Κι άλλο F22;". Σίγουρα η DID δεν πρωτοτύπησε όσον αφορά στον τύπο του αεροσκάφους, όπως τουλάχιστον έκανε με το EF2000, αλλά πόσα F16 ή F15 ή F18 δεν έχουν κυκλοφορήσει κατά καιρούς; Εξάλλου, πάντα συνάρπαζε η ιδέα της προσομοίωσης ενός αεροσκάφους που ακόμα δεν έχει βγει στην παραγωγή. Η DID απέδειξε -και συνεχίζει να αποδεικνύει- ότι σε αυτό τα καταφέρνει περίφημα. Συνεπώς δεν έχουμε να κάνουμε απλά με άλλο ένα F22.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το F22 ADF δεν διακρίνεται μόνο για τα εκπληκτικά γραφικά του ή το ρεαλισμό που προσφέρει. Ξεχωρίζει γιατί, πέρα από τις αποστολές στις οποίες πετάτε με το μαχητικό, μέσα από το AWACS έχετε τη δυνατότητα να χαράξετε τη δική σας στρατηγική στο θέατρο των επιχειρήσεων, ανάλογα βέβαια με την αποστολή που έχετε αναλάβει. Μόνο μη βιάζεστε, γιατί δεν τελείωσα... Ακόμα μπορείτε, ενώ έχετε στείλει τα μαχητικά σε αποστολές, με το πάτημα ενός πλήκτρου να βρεθείτε στο πιλοτήριο ενός F22, πριν όμως αυτό να έχει εμπλακεί σε αερομαχία. Η DID, ήθελε δεν ήθελε, έκανε πάλι το θαύμα της.


Προσέξτε τη λεπτομέρεια στα σύννεφα.


Οι εκρήξεις είναι πράγματι πολύ εντυπωσιακές.

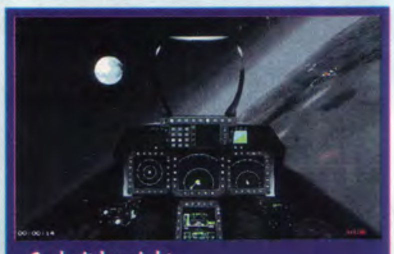
ΕΤΑΙΡΙΑ
DIGITAL IMAGE DESIGN
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P133, 16MB RAM, 70MB ελεύθερα στο δίσκο, 2x CD-ROM, mouse
ΔΙΑΘΕΣΗ
Αντιπρόσωπος είναι η εταιρεία CD-Media

GAMEPLAY

Ας πάρουμε λοιπόν τα δεδομένα από την αρχή. Πρώτα από όλα, προτού μπείτε στο "ψητό", δηλαδή στις αποστολές, καλό θα ήταν να περάσετε από την επιλογή "Simulator" και κατόπιν από την επιλογή "Basic Training". Αυτό γιατί, ναι μεν ο χειρισμός δεν είναι και τόσο δύσκολος, είναι όμως αρκετά πολύπλοκος - λογικό, από τη στιγμή που πετάτε με την ελίτ της τεχνολογίας. Το εγχειρίδιο που συνοδεύει το παιχνίδι περιέχει στις τελευταίες σελίδες μία κάρτα αναφοράς με όλα τα πλήκτρα χειρισμού του αεροσκάφους και συνδυασμούς τους. Με λίγη εξάσκηση θα εξοικειωθείτε γρήγορα, γιατί -όπως προαναφέραμε- ο χειρισμός είναι σύνθετος αλλά εύκολος. Στο "Basic Training" μπορείτε φυσικά να κάνετε εξάσκηση στις απογειώσεις/προσγειώσεις, στον εναέριο εφοδιασμό -πολύ, πολύ, πολύ δύσκολος- και στο πώς να αντιμετωπίζετε περιπτώσεις βλάβης όπως "κρατήματα" του κινητήρα, βλάβες στα υδραυλικά συστήματα ή ηλεκτρικά προβλήματα. Υπάρχουν επίσης οι επιλογές "Weapons Training" για πρακτική με τα όπλα και "Free Flight" για να μάθετε τα... χούγια του αεροπλάνου, καθώς και οι "AWACS Missions".

Εφόσον έχετε ολοκληρώσει την εκπαίδευσή σας, μπορείτε να επιλέξετε το "Quick Combat" -για να δείτε λίγη άμεση δράση κάνοντας αερομαχίες αλλά και επιδρομές στο έδαφος- ή κάποιο "Tour of Duty". Το τελευταίο είναι μία σειρά αποστολών πάνω από τρία θέατρα επιχειρήσεων. Το πρώτο είναι στην Αίγυπτο, το δεύτερο στη Σαουδική Αραβία και το τρίτο στην Αιθιοπία. Το αρνητικό σε αυτό το σημείο είναι πως οι αποστολές είναι συγκεκριμένες για κάθε περιοχή. Ετσι, για να μπορέσετε να προχωρήσετε στην επόμενη αποστολή, θα πρέπει πρώτα να έχετε ολοκληρώσει με επιτυχία την προηγούμενη.

Αυτό που σίγουρα λείπει είναι η ύπαρξη κάποιας εκστρατείας (campaign). Ομως οι φίλοι των εκστρατειών ας μην ανησυχούν: Η DID, διά στόματος του επικεφαλής της ομάδας σχεδιασμού του F22 Nick Clarkson, ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει ένα plug-in που θα ενσωματώνει στο παιχνίδι μία πλήρη εκστρατεία, η οποία θα βρίσκεται στην αγορά ως F22 Total Air War.


Cockpit by night...

Η ΠΤΗΣΗ

Πράγματι, αν απόλαυσα κάτι, αυτό ήταν η πτήση του αεροσκάφους. Καθώς είναι πολύ ευέλικτο και γρήγορο, μπορείτε σχετικά εύκολα να επιβιώσετε σε μια αερομαχία αλλά και να καταρρίψετε μερικούς εχθρούς. Εχοντας στη διάθεσή σας τέσσερις οθόνες για τη λειτουργία του αεροπλάνου και τον καθορισμό των παραμέτρων πτήσης και μάχης, η ζωή σας δεν μπορεί παρά να γίνει ελαφρώς ευκολότερη, από τη στιγμή που με το ποντίκι επιλέγετε πάνω στην οθόνη (on screen) τους στόχους σας ή τα waypoints. Βέβαια, καλό είναι να διαθέτετε joystick, προκειμένου να πετάτε πιο άνετα. Πέρα από την πτήση μέσα από το cockpit, μπορείτε να βλέπετε το αεροπλάνο ή άλλα αεροσκάφη μέσα από οκτώ διαφορετικές κάμερες - μία από τις οποίες moveable-, από όποια γωνία θέλετε.

AWACS

Οι αποστολές με τα AWACS είναι απλές όσον αφορά στο χειρισμό τους. Αντίθετα, το δύσκολο είναι να ολοκληρώσετε με επιτυχία την αποστολή, καθώς είναι πολλά τα σημεία που πρέπει να προσέξετε. Οπότε, τα μάτια σας ανοικτά στο briefing.

Καταρχήν, μη φανταστείτε πως πετάτε μέσα από το πιλοτήριο του E3. Υποτίθεται ότι είστε στα κέντρα επιχειρήσεων του αεροσκάφους, κατευθύνοντας τα μαχητικά στις διάφορες αποστολές τους. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από το χάρτη του θεάτρου επιχειρήσεων. Επιλέγετε το σμήνος κάνοντας κλικ πάνω του, οπότε στο αριστερό κάτω άκρο της οθόνης εμφανίζονται τα αεροσκάφη, όπως τα βλέπετε από τις εξωτερικές κάμερες την ώρα που πετάτε. Από τη στιγμή που επιλέγετε το σμήνος σας, και έχοντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, το σύρετε πάνω στο στόχο που επιθυμείτε. Τότε, ανάλογα με το είδος του στόχου, τα αεροπλάνα αναλαμβάνουν δράση. Σε περίπτωση που έχετε βαρεθεί να κάθεστε και να παρακολουθείτε τις κινήσεις των δυνάμεών σας, μπορείτε, κάνοντας διπλό κλικ σε κάποιο σμήνος (μόνο F22 και εφόσον αυτά δεν έχουν ακόμα εμπλακεί σε μάχη), να μπείτε στο cockpit και να αναλάβετε δράση. Για να επανέλθετε στο AWACS, πατάτε δύο φορές το "ESC".



Ακόμη και με σύννεφα μπορείτε να δείτε στο έδαφος.



Εκτοξεύοντας έναν AMRAAM.



Τα καλύτερα γραφικά σε προσομοιωτή πτήσης.

ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Σε αυτό τον τομέα, τι να πρωτοαναφέρουμε; Ομοια γραφικά σε παιχνίδια με υποστήριξη 3Dfx δεν έχετε ξαναδεί. Τα γραφικά του F22 είναι απλώς εκπληκτικά, και προσωπικά δεν περίμενα τέτοια φωτορεαλιστική απεικόνιση σε εξομοιωτή. Τα textures όλων των επιφανειών είναι λεπτομερέστατα και εντυπωσιακά. Πετώντας το αεροσκάφος είτε σε χαμηλό είτε σε υψηλό υψόμετρο, βιώνετε μια μοναδική εμπειρία, διότι τα γραφικά σε καμιά περίπτωση δεν χάνουν τη λεπτομέρεια που τα διακρίνει. Εχω την αίσθηση πως ό,τι και να γράψω γύρω από αυτό το θέμα δεν θα μπορέσει να αντικατοπτρίσει την εικόνα του παιχνιδιού, οπότε δεν θα επεκταθώ περισσότερο.

Ο ήχος σε σύγκριση με εκείνον του EF2000 είναι βελτιωμένος. Οι διάλογοι μεταξύ των χειριστών (wingmen) είναι αληθοφανείς, καθώς έχουν ηχογραφηθεί κάτω από πραγματικές συνθήκες, ενώ ως background εφέ ακούγονται συνεχώς συνομιλίες μεταξύ των χειριστών των AWACS και των άλλων αεροσκαφών. Η μουσική υπόκρουση κυμαίνεται



Το menu επιλογών του Tour of duty.

στο πλαίσιο της αντίστοιχης του EF2000. Τα εφέ των μηχανών και των εκρήξεων, η εκτόξευση των βλημάτων κ.λπ. κινούνται σε υψηλά επίπεδα, ικανοποιώντας και τον πλέον απαιτητικό.

Το "οδυνηρό" σημείο της υπόθεσης έχει να κάνει με τις απαιτήσεις του συστήματος, καθώς το πρόγραμμα δεν θα τρέξει εάν δεν διαθέτετε κάρτα γραφικών Direct3D ή κάποια υποστήριξη 3Dfx. Ομως και η ισχύς του επεξεργαστή καλό θα είναι να βρίσκεται στα επίπεδα του προτεινόμενου από τους κατασκευαστές μηχανήματος, δηλαδή ενός Pentium 200MHz ή ενός 166 MMX (όπως αυτός όπου δοκιμάστηκε το παιχνίδι) με 32MB RAM τουλάχιστον - παρ' ότι ως ελάχιστα αναγράφονται τα 16MB. Αν θέλετε όμως να βιώσετε την προαναφερθείσα εμπειρία, τότε η προσθήκη μίας 3Dfx είναι επιβεβλημένη.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	94

97



Δύσκολα θα εγκαταλείψετε την οθόνη σας.

Ο ΑΠΟΛΥΤΟΣ ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΤΗΣ

Το F22 δικαίως κατέχει μέχρι στιγμής τον τίτλο του καλύτερου προσομοιωτή πτήσης και είναι άξιος διάδοχος -με το παραπάνω- του EF2000. Η DID αποδεικνύει για ακόμη μία φορά ότι είναι αυθεντία στο χώρο των flight simulations, αφού πετυχαίνει την απόλυτη αρμονία γραφικών και gameplay. Σίγουρα, ένας τίτλος βασισμένος στα πρότυπα του EF2000, με προσαρμοσμένες τις νέες τεχνολογίες, δεν μπορεί παρά να θεωρηθεί επιτυχημένος.

PC

ACTION

Disney's Hercules



Ο γνωστός ήρωας της ελληνικής μυθολογίας και ημίθεος Ηρακλής, μετά τις κινηματογραφικές αίθουσες και τις κονσόλες, επισκέπτεται τις οθόνες των PCs μας. Η Disney Interactive με έναν πρωτότυπο τρόπο απεικόνισης θα μας δώσει την ευκαιρία να ενσαρκώσουμε τον ήρωα και να εμπλακούμε σε ένα action game με καλό gameplay και όμορφη ατμόσφαιρα.

ΕΤΑΙΡΙΑ
DISNEY INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90MHz, DirectX, 16MB RAM, 4x CD-ROM, Windows 95
ΔΙΑΘΕΣΗ
CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

του Μάριου Καραγιάννη
karios@compulink.gr

Ξεκινώντας το παιχνίδι, το πρώτο που προσέχει κάποιος είναι ο πρωτότυπος τρόπος απεικόνισης του περιβάλλοντος όπου κινείται ο ήρωας. Πρόκειται για ένα fully 3D περιβάλλον, γεμάτο από επίσης τρισδιάστατα sprites, που είτε χρησιμοποιούν απλά scalling για να μεγεθύνονται ή να σμικρύνονται είτε πρόκειται για εντελώς τρισδιάστατα αντικείμενα με πραγματικό όγκο, όπως βράχοι ή κίονες. Γεγονός είναι ότι στον υπολογιστή της δοκιμής (Intel 166MMX, 32MB RAM) τα πάντα κινήθηκαν με ταχύτητα και ομαλότητα, αν και το παιχνίδι δεν υποστηρίζει καμιά 3D accelerator κάρτα.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η ποιότητα του ήχου κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα, με καθαρά samples ηχογραφημένα κυρίως από την ταινία και με μουσική που παίζει συνεχώς από το CD και προσφέρει ατμόσφαιρα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



Οι πέντε (!!!) Μούσες.



Περιμένοντας το φανάρι-αμφορέα για να διασχίσετε το δρόμο.

Το είδος της δράσης ποικίλλει από επίπεδο σε επίπεδο. Ετσι, υπάρχουν επίπεδα όπου το παιχνίδι γίνεται ένα κλασικό platform, άλλα όπου η κίνηση είναι συνεχής προς το βάθος της οθόνης, με τον ήρωα να έχει γυρισμένη την πλάτη και να τρέχει σαν τρελός προς τα εμπρός (από τα δυσκολότερα επίπεδα), αλλά και επίπεδα όπου ο Ηρακλής περιστρέφεται γύρω από ένα σημείο - όπου συνήθως βρίσκεται κάποιο τέρας. Επίσης, υπάρχει ένα επίπεδο στο οποίο ο Ηρακλής έχει τη δυνατότητα να πετά στην πλάτη του μυθικού Πήγασου.

Οπως κάθε action game αυτού του τύπου που σέβεται τον εαυτό του, έτσι και το Hercules έχει πλήθος power-up τα οποία ο ήρωας μπορεί να συλλέξει καθ' οδόν. Εκτός λοιπόν από την ενέργεια (σε μορφή... Ηρακλάδας, όπως λέμε πορτοκαλάδας), ο Ηρακλής μαζεύει νομίσματα, αμφορείς με extra ζωές και κομμάτια από το εκάστοτε password του επιπέδου (4 στον αριθμό σε κάθε επίπεδο, τα οποία σε εσάς, τους τυχερούς αναγνώστες του "PC Master", είναι μάλλον άχρηστα), πιο δυνατά μαγικά

ΑΧ, DISNEY...

Στην κινηματογραφική ταινία κινούμενων σχεδίων "Hercules" η Disney, ακούσια ή εκούσια, είχε παραποιήσει κατά πολύ τον Ηρακλή της ελληνικής μυθολογίας. Ετσι, στην ταινία εμφανίζονταν Κύκλωπες αλλά και ο Πήγασος, ο αριθμός των Μουσών ήταν πέντε αντί για εννέα και πολλά άλλα. Η επίσημη απάντηση της Disney για όλα αυτά ήταν πως με την ταινία δεν σκόπευε να διδάξει ελληνική μυθολογία αλλά να διασκεδάσει. Τώρα στο παιχνίδι έχουμε μέχρι και την εμφάνιση της Μέδουσας(!) και του Μινώταυρου(!!). Τα σχόλια δικά σας...



Η Meg θα σας βοηθήσει να δώσετε τα passwords.



Δείγμα επιπέδου με αποκλειστική κίνηση προς το βάθος.



Η συμφωνία με τον Αδη, που παραλίγο να αποβεί μοιραία για τον ήρωά σας.



Ο Ηρακλής, ως νέος Οδυσσέας, τυφλώνει τον Κύκλωπα.



Οι Τιτάνες λίγο πριν από το τέλος τους.

όπλα περιορισμένης διάρκειας, power-up που επεκτείνουν την μπάρα ενέργειάς του κ.ά. Ολα αυτά δεν είναι πάντα εύκολο να τα συλλέξετε, αλλά πολλές φορές είναι εξαιρετικά χρήσιμα. Επίσης, σε κάθε επίπεδο υπάρχουν τα γράμματα της λέξης HERCULES, και όποιος καταφέρει να τα βρεί, κερδίζει ένα λαχταριστό continue με κέτσαπ και μαγιονέζα.

Οι κινήσεις που μπορεί να εκτελέσει ο ήρωάς μας είναι επίσης αρκετές. Ετσι, μπορεί να σκύβει, να πηδά, τα τρέχει, να χτυπά με το σπαθί του, να δίνει γροθιές απλές, εναέριες, uppercut καθώς και την power punch του, να κάνει σβούρες γύρω από κοντάρια και να πέφτει με δύναμη στο έδαφος - μερικές φορές σπάζοντάς το, αποκαλύπτοντας μυστικά μέρη (hint). Επίσης μπορεί να κουβαλά στις πλάτες του διάφορα αντικείμενα -π.χ. ογκόλιθους- και να τα χρησιμοποιεί είτε για να ανεβεί κάπου όπου δεν φθάνει είτε για να ανοίγει κεφάλια.

Η υπόθεση του παιχνιδιού ακολουθεί με μικρές αποκλίσεις αυτή της ταινίας. Το παιχνίδι διαθέτει τρία επίπεδα δυσκολίας, από τα οποία μόνο τα δύο δυσκολότερα έχουν πρόσβαση στα τελευταία επίπεδα του παιχνιδιού. Ανάμεσα στα επίπεδα υπάρχουν πολύ όμορφα τεχνικά video sequences παρμένα κατευθείαν από την ταινία, τα οποία μεταφέρουν μέρος της ατμόσφαιράς της στο παιχνίδι.

Συμπερασματικά, πρόκειται για ένα προσεγμένο παιχνίδι, με καλό gameplay και επίσης άρτια τεχνικά χαρακτηριστικά. Υπόσχεται αρκετές ώρες διασκέδασης ειδικά σε μικρότερους gamers, χωρίς κάτι τέτοιο να σημαίνει ότι απευθύνεται αποκλειστικά σε αυτούς. Μέσα στο πακέτο του παιχνιδιού, εκτός από το CD του, θα βρείτε ακόμη ένα CD με 4 demos της Disney κυρίως για παιδιά.

PC

Ε Π Ι Δ Ο Σ Ε Ι Σ

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	87
ΑΝΤΟΧΗ	88

87



Ενα action game από την Disney φανερά βελτιωμένο σε σχέση με παλαιότερα παιχνίδια της, που ακολουθεί τις εξελίξεις της τεχνολογίας προσφέροντας τη γνωστή ποιότητα της εταιρίας.

ΜΗΝ ΚΟΛΛΑΤΕ

Ιδρώσαμε, παλέψαμε, κουραστήκαμε αλλά καταφέραμε να αποσπάσουμε για εσάς όλα τα passwords για όλα τα επίπεδα δυσκολίας και όλες τις πίστες του παιχνιδιού. Επιπλέον, έχουμε για εσάς passwords προκειμένου να γευθείτε όλα τα video sequences χωρίς διακοπές και απολαμβάνοντας popcorn:

ΚΩΔΙΚΟΙ ΕΠΙΠΕΔΩΝ

BEGINNER

YOUR BASIC DID: ΝΟΜΙΣΜΑ, ΠΕΡΙΚΕΦΑΛΑΙΑ, ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ, ΚΕΡΑΥΝΟΣ
THE HERO'S GAUNTLET: ΚΕΦΑΛΙ, ΜΕΔΟΥΣΑ, ΠΗΓΑΣΟΣ, ΠΗΓΑΣΟΣ
CENTAUR'S FOREST: ΚΕΡΑΥΝΟΣ, ΝΟΜΙΣΜΑ, ΚΕΡΑΥΝΟΣ, ΤΟΞΟΤΗΣ
THE BIG OLIVE PART 1: ΤΟΞΟΤΗΣ, ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ, ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ, ΚΕΡΑΥΝΟΣ
THE BIG OLIVE PART 2: ΚΕΡΑΥΝΟΣ, ΜΙΝΩΤΑΥΡΟΣ, ΜΕΔΟΥΣΑ, ΝΟΜΙΣΜΑ ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ
CANYON: ΠΗΓΑΣΟΣ, ΝΟΜΙΣΜΑ, ΚΕΡΑΥΝΟΣ, ΤΟΞΟΤΗΣ
ΜΕΔΟΥΣΑΣ LAIR: ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ, ΠΕΡΙΚΕΦΑΛΑΙΑ, ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ, ΚΕΡΑΥΝΟΣ
CYCLOPS ATTACK: ΠΗΓΑΣΟΣ, ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ, ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ, ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ
TITAN FLIGHT: ΠΗΓΑΣΟΣ, ΠΗΓΑΣΟΣ, ΠΕΡΙΚΕΦΑΛΑΙΑ, ΝΟΜΙΣΜΑ

Οι 3 τελευταίοι κωδικοί δεν λειτουργούν στο Beginner επίπεδο δυσκολίας και απλά επιστρέφουν το μήνυμα ότι το επίπεδο δεν είναι διαθέσιμο.

PASSAGEWAY OF ETERNAL TORMENT: ΚΕΡΑΥΝΟΣ, ΜΕΔΟΥΣΑ, ΠΗΓΑΣΟΣ, ΝΟΜΙΣΜΑ
VORTEX OF SOULS: ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ, ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ, ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ, ΤΟΞΟΤΗΣ

MEDIUM

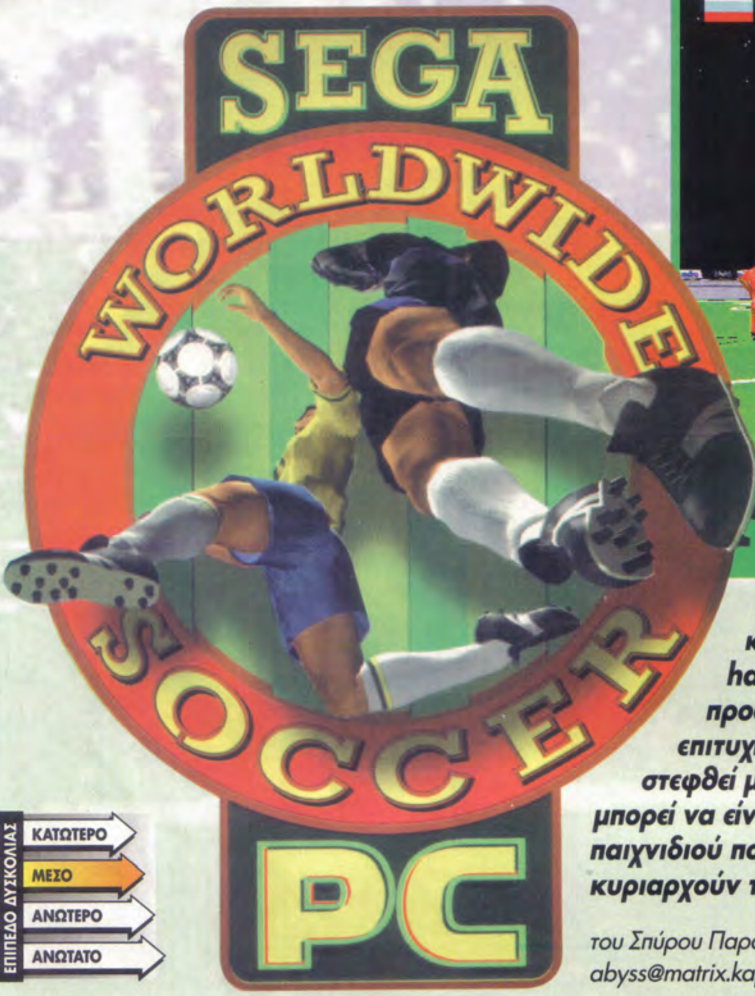
YOUR BASIC DID: ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ, ΜΙΝΩΤΑΥΡΟΣ, ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ, ΜΕΔΟΥΣΑ
THE HERO'S GAUNTLET: ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ, ΜΕΔΟΥΣΑ, ΝΟΜΙΣΜΑ, ΜΕΔΟΥΣΑ
CENTAUR'S FOREST: ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ, ΚΕΦΑΛΙ, ΜΙΝΩΤΑΥΡΟΣ, ΤΟΞΟΤΗΣ
THE BIG OLIVE PART 1: ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ, ΝΟΜΙΣΜΑ, ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ, ΚΕΦΑΛΙ
THE BIG OLIVE PART 2: ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ, ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ, ΤΟΞΟΤΗΣ, ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ
ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ CANYON: ΝΟΜΙΣΜΑ, ΠΕΡΙΚΕΦΑΛΑΙΑ, ΝΟΜΙΣΜΑ, ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ
ΜΕΔΟΥΣΑΣ LAIR: ΤΟΞΟΤΗΣ, ΠΗΓΑΣΟΣ, ΤΟΞΟΤΗΣ, ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ
CYCLOPS ATTACK: ΠΕΡΙΚΕΦΑΛΑΙΑ, ΠΗΓΑΣΟΣ, ΚΕΦΑΛΙ, ΤΟΞΟΤΗΣ
TITAN FLIGHT: ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ, ΝΟΜΙΣΜΑ, ΝΟΜΙΣΜΑ, ΚΕΡΑΥΝΟΣ
PASSAGEWAY OF ETERNAL TORMENT: ΜΕΔΟΥΣΑ, ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ, ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ, ΠΗΓΑΣΟΣ
VORTEX OF SOULS: ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ, ΚΕΡΑΥΝΟΣ, ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ, ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ

HERCULEAN

YOUR BASIC DID: ΠΗΓΑΣΟΣ, ΤΟΞΟΤΗΣ, ΜΙΝΩΤΑΥΡΟΣ, ΜΕΔΟΥΣΑ
THE HERO'S GAUNTLET: ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ, ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ, ΠΕΡΙΚΕΦΑΛΑΙΑ, ΚΕΡΑΥΝΟΣ
CENTAUR'S FOREST: ΚΕΡΑΥΝΟΣ, ΜΙΝΩΤΑΥΡΟΣ, ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ, ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ
THE BIG OLIVE PART 1: ΜΙΝΩΤΑΥΡΟΣ, ΜΕΔΟΥΣΑ, ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ, ΜΕΔΟΥΣΑ
THE BIG OLIVE PART 2: ΤΟΞΟΤΗΣ, ΠΕΡΙΚΕΦΑΛΑΙΑ, ΤΟΞΟΤΗΣ, ΝΟΜΙΣΜΑ
ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ CANYON: ΜΕΔΟΥΣΑ, ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ, ΠΗΓΑΣΟΣ, ΝΟΜΙΣΜΑ
ΜΕΔΟΥΣΑΣ LAIR: ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ, ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ, ΠΗΓΑΣΟΣ, ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ
CYCLOPS ATTACK: ΠΕΡΙΚΕΦΑΛΑΙΑ, ΠΗΓΑΣΟΣ, ΜΙΝΩΤΑΥΡΟΣ, ΜΕΔΟΥΣΑ
TITAN FLIGHT: ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ, ΠΗΓΑΣΟΣ, ΠΗΓΑΣΟΣ, ΠΕΡΙΚΕΦΑΛΑΙΑ
PASSAGEWAY OF ETERNAL TORMENT: ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ, ΚΕΦΑΛΙ, ΜΕΔΟΥΣΑ, ΝΟΜΙΣΜΑ
VORTEX OF SOULS: ΝΟΜΙΣΜΑ, ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ, ΜΙΝΩΤΑΥΡΟΣ, ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ

ΚΩΔΙΚΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΤΑ VIDEO SEQUENCES

Beginner: ΠΕΡΙΚΕΦΑΛΑΙΑ, ΜΕΔΟΥΣΑ, ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ, ΠΕΡΙΚΕΦΑΛΑΙΑ
Medium: ΠΗΓΑΣΟΣ, ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ, ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ, ΜΟΝΟΜΑΧΟΣ
Herculean: ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ, ΜΕΔΟΥΣΑ, ΠΕΡΙΚΕΦΑΛΑΙΑ, ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ





Κάπου-κάπου πολύγωνα που απαρτίζουν τους παίκτες εξαφανίζονται, όπως μπορεί να σας διαβεβαιώσει ο... διαφανής κύριος της εικόνας.

Η Sega μπορεί να είναι μία μεγάλη κατασκευάστρια εταιρία στο χώρο τόσο του hardware όσο και του software, ωστόσο η προσπάθειά της να μεταφέρει στα PCs τις μεγάλες επιτυχίες της στις κονσόλες και τα coin-op έχει στεφθεί μέχρι στιγμής με αποτυχία. Ποια, λοιπόν, μπορεί να είναι η τύχη του Sega WorldWide Soccer, ενός παιχνιδιού ποδοσφαίρου, που ρίχνεται στη μάχη ενώ κυριαρχούν τα FIFA 98 και Actua Soccer 2;

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Οι πρώτες εικόνες μάλλον θα σας απογοητεύσουν, αν είστε ο ευτυχής κάτοχος μίας ειδικής κάρτας τρισδιάστατων γραφικών, αφού τα WWS δεν κάνουν καμία προσπάθεια να την εκμεταλλευτούν. Οχι βέβαια ότι τα γραφικά του World-Wide Soccer είναι άσχημα: Οι παίκτες σχηματίζονται, όπως συμβαίνει σχεδόν με όλα τα σύγχρονα αθλητικά παιχνίδια, από textured πολύγωνα. Οι συνολικά τρεις κάμερες που υπάρχουν είναι εξαιρετικά βολικές, ενώ το motion capturing που χρησιμοποιήθηκε αποδίδει ρεαλιστικά τα σουτ, τις κεφαλιές, τις προσποιήσεις και τις λοιπές ποδοσφαιρικές κινήσεις. Τα γήπεδα είναι καλοφτιαγμένα, ενώ επιτυχημένη είναι και η απεικόνιση της βροχής. Παρ' όλα αυτά, στα κοντινά πλάνα διακρίνονται πολλές ατέλειες (η σχεδίαση των διχτυών είναι κακή, των δε παικτών υστερεί στην απόδοση της λεπτομέρειας, πολύγωνα εξαφανίζονται ξαφνικά κ.λπ.), ενώ απουσιάζουν εκείνες οι λεπτομέρειες που ανέδειξαν το FIFA 98, όπως οι ποδοσφαιριστές με τα διαφορετικά πρόσωπα ή τα animations στις στημένες φάσεις.



Η βασική οθόνη στην οποία γίνονται οι προπονητικές επιλογές.

Ανάλογες -και μάλλον χειρότερες- είναι οι επιδόσεις του WWS και στον τομέα του ήχου. Ενώ υπάρχουν όλα τα απαραίτητα εφέ, ούτε η ποιότητα ούτε η ποικιλία τους συναρπάζει. Επίσης, ο καθιερωμένος πλέον σε όλα τα αθλητικά παιχνίδια σχολιασμός είναι φτωχός. Ετσι ενώ η ντρίπλα που κάνετε μέσα στην περιοχή κόβεται και ο αντίπαλός σας βγαίνει στην αντεπίθεση, ο Gary επιμένει γεμάτος ενθουσιασμό ότι ο παίκτης σας "είναι σίγουρο ότι θα σκοράρει από εδώ"!

GAMEPLAY

Αντίθετα με τις χλιαρές -για τα σημερινά δεδομένα- εντυπώσεις που αφήνει το παιχνίδι της Sega στα γραφικά και

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	72
GAMEPLAY	89
ΑΝΤΟΧΗ	82

87



Ενα playable ποδοσφαιράκι που, μολονότι υπερέχει σε μερικά σημεία του FIFA 98, καταλαμβάνει τη δεύτερη θέση.

τον ήχο, το gameplay αποζημιώνει. Οι παίκτες του WWS έχουν στη διάθεσή τους μία μεγάλη γκάμα κινήσεων που περιλαμβάνει προσποιήσεις με σπάσιμο μέσης, τακουνάκια, κεφαλιές ψαράκι, ανάποδα ψαλίδια και άλλα χαριτωμένα. Βέβαια, για όλα αυτά τα κόλπα απαιτείται ένας μεγάλος αριθμός πλήκτρων (συνολικά 8 fire buttons), όμως ακόμα και με ένα απλό joypad 4 πλήκτρων θα μπορέσετε να παίξετε άνετα.

Οσον αφορά στην τεχνητή νοημοσύνη του παιχνιδιού οφείλουμε να γράψουμε ότι είναι εξαιρετική. Ετσι θα δείτε τους παίκτες σας να παίρνουν καλές θέσεις στο γήπεδο, να ακολουθούν τα συστήματα που έχετε ορίσει, να τρέχουν στον κενό χώρο ή να περιμένουν το ένα-δύο, τους δε τερματοφύλακες να συμπεριφέρονται ρεαλιστικά και να μην πραγματοποιούν απίστευτες επεμβάσεις, ούτε να δέχονται (συχνά) αστεία γκολ. Επιπλέον, το πολύ καλό σύστημα της πάσας επιτρέπει χωρίς ιδιαίτερο κόπο ψηλές και χαμηλές μεταβιβάσεις τόσο σε κοντινές όσο και σε μακρινές αποστάσεις, καθώς και αλλαγές παιχνιδιού και σέντρες. Εκτός από αυτά, καλό είναι και το σύστημα των στημένων φάσεων, κατά τις οποίες η κάμερα μεταφέρεται πίσω από την πλάτη του εκτελεστή και σας επιτρέπει να σημαδέψετε από την οπτική γωνία βολής του. Τέλος, δεν πρέπει να παραλείψω τον πολύ καλό διαιτητή που ερμηνεύει τους κανόνες (ακόμα και το offside) σωστά.



Η βροχή αποδίδεται με ωραίο τρόπο και επηρεάζει τις κινήσεις των παικτών.

ΕΤΑΙΡΙΑ	SEGA
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	P-90, 8MB RAM, 2x CD-ROM, 15MB στο δίσκο, 16-bit κάρτα ήχου, Windows 95
ΔΙΑΘΕΣΗ	Πλαίσιο, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001. Αντιπρόσωπος είναι η εταιρία Plotline.

Σε γενικές γραμμές, λοιπόν, το gameplay και ο χειρισμός κινούνται σε υψηλό επίπεδο και μόνο σε μια-δυο λεπτομέρειες μας τα χαλάνε. Βασικό ελάττωμα είναι το ότι οι επιτιθέμενοι δεν παίρνουν καλές θέσεις στην περιοχή για κεφαλιά, με αποτέλεσμα να είναι σχετικά ακίνδυνες οι πλάγιες σέντρες. Ενα άλλο πρόβλημα είναι το ότι μερικές κινήσεις πραγματοποιούνται δύσκολα, όπως τα βολέ ή οι κεφαλιές. Ανεξάρτητα πάντως από όλα αυτά τα παράπονα, η εικόνα του gameplay παραμένει σε γενικές γραμμές καλή και θα τροφοδοτήσει το ενδιαφέρον σας.

Η ΜΑΧΗ ΤΗΣ ΚΟΡΥΦΗΣ

Τεχνικές λεπτομέρειες	**FIFA 98**	**Sega WorldWide Soccer**
Κάμερες	9	9
Γήπεδα	16	3
Κλειστά γήπεδα	✔	
Ομάδες	172	48
Modem	✔	✔
Internet		✔
IPX δίκτυο	✔	
Σειριακή σύνδεση	✔	✔
Πραγματικά ονόματα	✔	
Προπόνηση	✔	
3D επιτάχυνση	✔	
Πρωτάθλημα	✔	✔
Κύπελλο	✔	✔
Δημιουργία παικτών	✔	
Δημιουργία ομάδων	✔	
Συστήματα	✔	✔
Αξιολόγηση		
Ταχύτητα	8	9
Χειρισμός	8	9
Συστήματα	8	9
Γραφικά	10	7
Ηχητικά εφέ	8	5
Σχολιασμός	9	7

Σύμφωνα με τις εκτιμήσεις μου, στη μάχη για το κορυφαίο παιχνίδι ποδοσφαίρου στα PCs το μεν FIFA 98 είναι περισσότερο ρεαλιστικό και υπερέχει σαφώς στις τεχνικές λεπτομέρειες, το δε WorldWide Soccer είναι πιο διασκεδαστικό στο gameplay και λιγότερο απαιτητικό από πλευράς hardware. Η επιλογή δική σας.

SAFECRACKER

Μετά την κυκλοφορία του Myst και του 7th Guest πολλοί ήταν εκείνοι που ζήλεψαν και θέλησαν να μιμηθούν τους ονειρικούς κόσμους της Cyan και τη μυστηριακή ατμόσφαιρα της Trilobyte. Στα χνάρια των δύο προαναφερθεισών αυθεντιών κινείται και η Daydream Software, ευρισκόμενη -προς το παρόν- σε καλό δρόμο. Εχει όμως να διανύσει αρκετό ακόμα...

του Γεράσιμου - Χρήστου Μήλα

ΕΤΑΙΡΙΑ
DAYDREAM SOFTWARE/GT INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Win 95, 486 DX2 ή ανώτερο, 16MB RAM, SVGA 640x480, 15MB hard disk, 2x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ
CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Η Daydream Software ήταν μία άγνωστη στο χώρο των computer games εταιρία και γι' αυτό διατηρούσα τις επιφυλάξεις μου για το κατά πόσο θα μπορούσε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι στο οποίο κάποιος θα έπρεπε να ανοίξει περισσότερα από 50 χρηματοκιβώτια. Τελικά, η εκτέλεση της ιδέας όχι μόνο προβληματική δεν είναι, αλλά δίνει ως αποτέλεσμα ένα ευχάριστο puzzle adventure που θα σας κρατήσει συντροφιά για αρκετές ώρες. Εξάλλου, είναι ιδιαίτερα προκλητικό το να αποδείξετε πως είστε ο Χουντίνι των χρηματοκιβωτίων.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Αναλαμβάνετε το ρόλο του Petherbridge, ενός νεαρού που επιθυμεί να προσληφθεί από την εταιρία κατασκευής χρηματοκιβωτίων Crabb & Sons. Το αφεντικό της, J. Crabb, θέλοντας να εξετάσει διεξοδικά τα προσόντα σας, σας κάνει μια ιδιόμορφη συμφωνία: Αν κατορθώσετε μέσα σε 12 ώρες να ανοίξετε αρκετά χρηματοκιβώτια των γραφείων της εταιρίας, ώστε να συλλέξετε στοιχεία που θα σας βοηθήσουν να ανοίξετε το χρηματοκιβώτιο του Sir Jerry Crabb, τότε, συγχαρητήρια, προσλαμβάνεστε! Αν όχι, bye-bye ευκαιρία εργασίας.

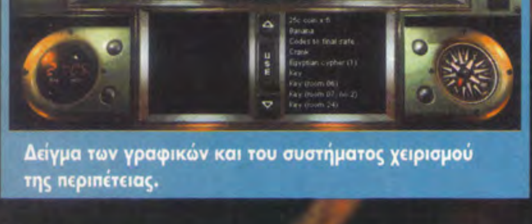
Δεν πρόκειται και για ΤΟ σενάριο, ωστόσο πώς αλλιώς θα μπορούσαν να ενσωματωθούν τόσα πολλά χρηματοκιβώτια σε ένα και μόνο παιχνίδι;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το SafeCracker τρέχει σε ανάλυση 640x480 σε SVGA γραφικά, το δε οπτικό αποτέλεσμα είναι ποιοτικό και ρεαλιστικό. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει τα 3/5 των συνολικών γραφικών και είναι τοποθετημένη στο κέντρο και προς τα πάνω. Σύμφωνα με την Daydream, χρησιμοποιείται η τεχνική Quick Time Virtual Reality (QTVR) που επιτρέπει φωτορεαλιστικά γραφικά, πανοραμική θέα σε κάθε τοποθεσία και πλήρη περιστροφή 360 μοιρών. Παράδοξο όμως αποτελεί το γεγονός ότι, αντίθετα με τις σχετικές διαβεβαιώσεις για βελτιστοποίηση των γραφικών με την ενεργοποίηση του QTVR full correction, τελικά τα γραφικά αποδεικνύονται πιο χοντροκομμένα και πιο αργά στην κίνησή τους. Αντί δηλαδή να βελτιώνονται, χειροτερεύουν.

Ο ήχος μπορεί να χαρακτηριστεί λειτουργικός. Χωρίς να αποτελεί κάτι το ιδιαίτερο, συνοδεύει κάθε ενέργειά σας με το κατάλληλο κάθε φορά ηχητικό εφέ. Η μουσική του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή, με πάμπολλα διαφορετικά background μοτίβα, τα οποία έχει επιμεληθεί το συγκρότημα Rab'n'Raz.

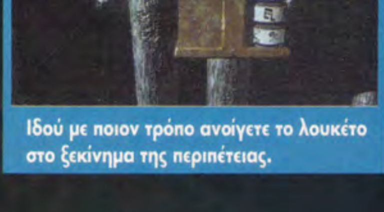
Ο χειρισμός είναι απλός και δεν παρουσιάζει ιδιαίτερα προβλήματα, αφού τα πάντα γίνονται με το mouse. Η κίνηση προς τα εμπρός πραγματοποιείται όπως ακριβώς και στο Myst, εφόσον ο κέρσορας λάβει τη μορφή βέλους που δείχνει μπροστά. Κρατώντας πατημένο το αριστερό mouse button κινείτε την οθόνη αριστερά - δεξιά και ελαφρώς πάνω - κάτω. Οταν



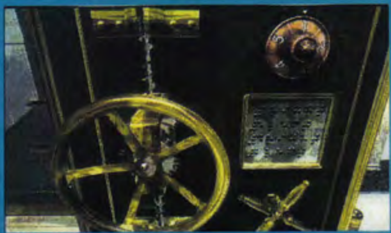
Δείγμα των γραφικών και του συστήματος χειρισμού της περιπέτειας.

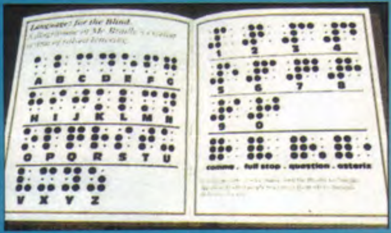


Μπορεί να μη σας γεμίζει το μάτι, είναι όμως χρηματοκιβώτιο.



Ιδού με ποιον τρόπο ανοίγετε το λουκέτο στο ξεκίνημα της περιπέτειας.





Εδώ φαίνεται ο τρόπος επίλυσης ενός γρίφου. Το βιβλίο που σας δείχνει τα σύμβολα της γλώσσας των τυφλών βρίσκεται στο ιατρείο του ισογείου. Κάπως έτσι θα κατορθώσετε να ανοίξετε τα περισσότερα χρηματοκιβώτια της εταιρίας. Οχι όλα, όμως...

ο κέρσορας πάρει τη μορφή χεριού, μπορείτε να πάρετε ένα αντικείμενο ή να εξετάσετε κάτι από κοντά. Σε αρκετά σημεία, όταν διαβάζετε κάποιο βιβλίο, γυρίζετε τις σελίδες του τοποθετώντας τον κέρσορα αριστερά ή δεξιά (οπότε αυτός θα πάρει τη μορφή βέλους) και πατώντας το αριστερό mouse button. Με τα πλήκτρα Ctrl και Alt κάνετε zoom in/out στα γραφικά, αν και δεν σας το συνιστώ. Αριστερά από την οθόνη δράσης βρίσκεται το ποσοστό παραβίασης χρηματοκιβωτίων, ο χρόνος που σας απομένει (έχετε μόνο 12 ώρες, μην το ξεχνάτε), το πλήκτρο partial/full QTVR correction και ένα ηλεκτρονικό ρολόι, ενώ δεξιά ο αριθμός του δωματίου στο οποίο βρίσκεστε, ο ρυθμιστής έντασης και το πλήκτρο ενεργοποίησης/απενεργοποίησης της μουσικής, το πλήκτρο MENU που εμφανίζει τα Save, Restore, Pause, Quit (μετονομάζεται σε BACK για να οπισθοχωρήσετε από close-up οθόνες) και μία πυξίδα. Ολες οι ρυθμίσεις μπορούν να γίνουν και στο βασικό εισαγωγικό menu του παιχνιδιού.

Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν δύο panels, το δεξιό με τη λίστα των αντικειμένων που έχετε στην κατοχή σας και το αριστερό, το οποίο τα απεικονίζει σε τρεις διαστάσεις. Ανάμεσά τους βρίσκεται το πλήκτρο USE. Η χρήση του είναι περισσότερο από προφανής.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα πειστική και σε αυτό βοηθούν αφ' ενός τα γραφικά και ο ήχος και αφ' ετέρου η ελευθερία κινήσεων που έχετε σχεδόν αμέσως. Η δράση του SafeCracker είναι αρχικά ελεύθερη, αφού όλες οι τοποθεσίες είναι ανοικτές προς εξερεύνηση, καθ' οδόν όμως θα χρειαστεί να προσαρμόσετε

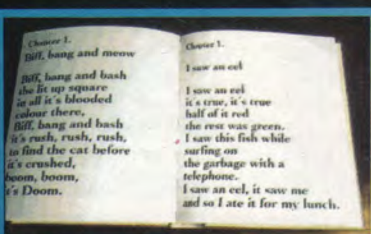


Αλλη μια απόδειξη ότι τα γραφικά είναι ιδιαίτερα λεπτομερή και ο χειρισμός ο απλούστερος δυνατός.



Ενα από τα δεκάδες χρηματοκιβώτια που θα συναντήσετε στο παιχνίδι. Οπως τα άλλα έτσι και αυτό δεν περιέχει χρήματα.

τις κινήσεις σας προκειμένου να μπορέσετε να ανοίξετε τα χρηματοκιβώτια της εταιρίας. Σε πρώτη φάση θα κληθείτε να ανοίξετε μερικά πολύ απλά χρηματοκιβώτια, τα οποία φέρουν LED indicators που σας δείχνουν αν εισάγετε το σωστό συνδυασμό. Αργότερα όμως τα πράγματα θα αγριέψουν, αφού οι απαιτήσεις κάθε χρηματοκιβωτίου αυξάνονται, σταδιακά μεν, κατακόρυφα δε (παρ' όλα αυτά, κάθε



Αυτό το είδος χιούμορ προτιμούν οι υπεύθυνοι της εταιρίας. Φανταστείτε τι σκαρφίζεται το μυαλό τους ενώ οραματίζονται ένα νέο προϊόν.



Αυτό θα πει έντεχνη θωράκιση!

επιτυχημένη προσπάθειά σας θα ανταμείβεται με hints, ενώ hints βρίσκονται διάσπαρτα στα γραφεία της εταιρίας). Στο συγκεκριμένο τομέα έχει γίνει φοβερή δουλειά. Ο τρόπος με τον οποίο ανοίγει κάθε χρηματοκιβώτιο είναι πολύ πιο ευφάνταστος από αυτόν με τον οποίο άνοιξε το προηγούμενο. Ισως να σας φαίνεται βαρετό να ανοίγετε συνεχώς χρηματοκιβώτια, όμως οι δημιουργοί του SafeCracker έχουν καταβάλει κάθε δυνατή προσπάθεια ώστε να υπάρχουν διαφοροποιήσεις και εναλλαγές στο gameplay. Και πιστέψτε με, το έχουν κατορθώσει σε μεγάλο βαθμό.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	80

85



Μια ευχάριστη έκπληξη από μια πρωτοεμφανιζόμενη εταιρία. Δεν είναι ο τίτλος της χρονιάς, αλλά αξίζει να του ρίξετε μια ματιά. And remember: "In a safe there are no windows".

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Σηκώστε το ακουστικό και, αφού ακούσετε ό,τι λέγεται, βάλτε το στη θέση του. Γυρίστε προς τα δεξιά, βγείτε από τον τηλεφωνικό θάλαμο, περάστε απέναντι από τη διάβαση και, όταν φθάσετε στη μεγάλη καγκελόπορτα και το λουκέτο, ρυθμίστε το τελευταίο όπως δείχνει η φωτογραφία. Προχωρήστε ευθεία και μόλις φθάσετε στη δίφυλλη πόρτα, κάντε κλικ στο μικρό panel αριστερά. Πληκτρολογήστε 1923 και ανοίξτε την πόρτα. Ανοίξτε και τη δεύτερη δίφυλλη πόρτα και προχωρήστε μέσα. Βρίσκεστε στα ενδότερα της εταιρίας Crabb & Sons... PC

MASTER OF DIMENSIONS

του Θανάση Μπινιάρη

Η Eidos, μία εταιρία με μεγάλη παράδοση στο χώρο της παραγωγής ψυχαγωγικού λογισμικού, μας έχει χαρίσει αξιοσημείωτα παιχνίδια, τα οποία μας έχουν κρατήσει συντροφιά για πάρα πολύ καιρό. Η καινούρια δημιουργία της είναι το Master of Dimensions, ένα αρκετά καλό adventure game που θα ικανοποιήσει κάθε φίλο του είδους.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι αρκετά ελκυστικό ίσως λόγω της πρωτοτυπίας που διαθέτει. Εσείς ενσαρκώνετε τον ανήλικο ήρωα της περιπέτειας, ο οποίος, επισκεπτόμενος τη γιαγιά του και ανακαλύπτοντας κατά την άφιξή του στο σπίτι της ότι αυτή λείπει, επιχειρεί ό,τι θα του απαγόρευε η παρουσία της: να μπει στο δωμάτιο του παππού του και να το εξερευνήσει. Κατά την εξερεύνησή του ο ήρωάς μας ανακαλύπτει ένα περίεργο μηχάνημα. Χωρίς να χάσει καιρό, το ενεργοποιεί και προς μεγάλη έκπληξή του πληροφορείται πως έχει επιλεγεί από το Συμβούλιο των Διαστάσεων για να σώσει τον κόσμο. Προκειμένου να επιτύχει την αποστολή του, θα πρέπει να ελευθερώσει τον μάγο Merlin βρίσκοντας τα διασκορπισμένα σε όλες τις διαστάσεις τμήματα από το μαγικό ραβδί του.

ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η δράση είναι αρκετά πλούσια και περιλαμβάνει περισσότερες από εκατό τοποθεσίες. Για την επίτευξη του στόχου σας θα χρειαστεί να εξερευνήσετε και τις δώδεκα διαστάσεις του παιχνιδιού, κάτι που -πιστέψτε με- δεν είναι καθόλου εύκολο.



Κατά τη διάρκεια της περιπέτειας θα έρθετε αντιμέτωποι με πολλούς εχθρούς, οι οποίοι θα προσπαθήσουν να σας απομακρύνουν από το στόχο σας. Θα αποκτήσετε, ωστόσο, και πολλούς φίλους.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι δυσεπίλυτοι αλλά όχι ακατόρθωτο να λυθούν. Θα χρειαστεί λοιπόν να παραγάγετε πολλή σκέψη και να αναδείξετε την εφευρετικότητά σας, προκειμένου να τους λύσετε. Αρκετοί μάλιστα από αυτούς βασίζονται στα λεγόμενα "timings", τα οποία απαιτούν από μέρους σας να ενεργήσετε σωστά εντός περιορισμένου χρονικού διαστήματος, διαφορετικά θα χρειαστεί να επαναλάβετε το συγκεκριμένο μέρος.

Το μόνο σίγουρο, πάντως, είναι πως το παιχνίδι σε καμία περίπτωση δεν γίνεται κουραστικό, αλλά παραμένει διασκεδαστικό καθ' όλη τη διάρκειά του.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο τίτλος παρουσιάζει μία ποικιλία δισδιάστατων αλλά και τρισδιάστατων γραφικών. Οι τοποθεσίες είναι καλοδουλεμένες και μερικές είναι βέβαιο ότι θα σας εντυπωσιάσουν. Τα χρώματα και η ανάλυση κινούνται σε πολύ καλό επίπεδο, ενώ η κίνηση είναι ομαλή και χωρίς ατέλειες. Υπάρχει, ωστόσο, και ένα σημείο που μου προξένησε αρνητική εντύπωση και αυτό δεν είναι άλλο από την κάποια ασάφεια των αντικειμένων, γεγονός που θα δυσκολέψει το χρήστη στην αναζήτησή του. Ο ήχος κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα και συμβάλλει σημαντικά στην όλη ατμόσφαιρα. Η background ηχητική επένδυση είναι η καταλληλότερη δυνατή, εναρμονίζεται δε με τη διάσταση στην οποία βρίσκεστε. Ετσι, στην περιοχή της ποταπαγόρευσης, για παράδειγμα, θα ακούσετε μόνο jazz.



Αυτό, όμως, που σίγουρα θα σας διασκεδάσει και δεν θα σας επιτρέψει να βαρεθείτε είναι οι ευφυείς ατάκες που ακούγονται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα ηχητικά εφέ, από τη μεριά τους, αν και υψηλού επιπέδου δεν εντυπωσιάζουν.

Ο χειρισμός είναι αρκετά εύκολος και γίνεται εξ ολοκλήρου με το ποντίκι. Οι προγραμματιστές, θέλοντας να απλοποιήσουν ακόμα περισσότερο τα πράγματα, προσδιόρισαν την εκτελούμενη κάθε φορά ενέργεια σύμφωνα με το πόσες φορές πατάτε κάποιο πλήκτρο. Ετσι, άλλη ενέργεια γίνεται πατώντας μία φορά το αριστερό πλήκτρο και άλλη πατώντας το δύο.

Ενα πρόβλημα που παρουσιάζει ο χειρισμός αφορά στη δυσκολία εμφάνισης του inventory και τη χρησιμοποίηση των αντικειμένων που έχετε συλλέξει. Δεν υπάρχει όμως λόγος να ανησυχείτε, αφού με την εξάσκηση θα εξοικειωθείτε με το χειρισμό και τα προβλήματα θα εξαφανιστούν.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Master of Dimensions είναι ένα αρκετά ατμοσφαιρικό adventure με εκτενή δράση και όμορφα γραφικά. Είναι βέβαιο πως δεν μπορεί να συναγωνιστεί άλλες ανώτερες παραγωγές του χώρου, αξίζει ωστόσο να του ρίξετε μια ματιά.

RED ALERT: THE AFTERMATH

του Γιώργου "Federal" Κυριακού

Δεν πέρασε πολύς καιρός από την κυκλοφορία του Counterstrike και η Westwood, αφού είδε ότι το προηγούμενο add-on του Red Alert είχε κάποιες ελλείψεις [π.χ. ως προς την καλυτέρευση της τεχνητής νοημοσύνης (A.I.) και τη δημιουργία νέων designs για τα καινούρια units], αποφάσισε την κυκλοφορία του δεύτερου εκρηκτικού add-on του Red Alert, ονόματι The Aftermath. Το εν λόγω add-on φέρνει στον κόσμο του Red Alert 7 ολοκαίνουρια high-tech units, έτοιμα να σας βοηθήσουν στις καινούριες αποστολές. Πρέπει να αναφέρουμε ότι τα νέα units είναι διαθέσιμα για παραγωγή τόσο στο single όσο και στο multiplay, μία σημαντική λεπτομέρεια που είχε διαφύγει της προσοχής των κατασκευαστών στο Counterstrike. Από το Counterstrike διατηρήθηκαν κάποιοι χαρακτήρες, όπως ο υπερ-στρατιώτης Volcov και ο σκύλος του ο Chitzkoi, και είναι διαθέσιμοι σε αποστολές. Το Aftermath εισάγει 18 καινούριες singleplay αποστολές, εξαιρετικά πρωτότυπες και διασκεδαστικές, και επιπλέον άνω των 100 multiplay χάρτες, κάτι το πολύ ενδιαφέρον για όσους παίζουν Red Alert στο Internet ή με modem. Οι περισσότεροι από τους μισούς multiplay χάρτες φέρουν μία καινοτομία: Συχνά, όταν κάποιος έπαιζε στο Internet με περισσότερους από έξι παίκτες, έπειτα από ένα χρονικό διάστημα προέκυπτε σοβαρό πρόβλημα οικονομικών! Εξι παίκτες, βλέπετε, γρήγορα καταναλώνουν το χρυσό του χάρτη και έτσι αυτός που έχτιζε πιο γρήγορα units κέρδιζε. Τώρα, όμως, η Westwood έφτιαξε καινούριους extra large (ή mega) χάρτες για το σκοπό αυτό και για παίκτες άνω των έξι. Οι συγκεκριμένοι χάρτες έχουν μέγεθος σχεδόν διπλάσιο αυτού των παλιών large χαρτών του Red Alert και βεβαίως τα διπλάσια αποθέματα χρυσού.



Το Aftermath έχει λίγα μόνο μειονεκτήματα. Ενα από αυτά είναι το ότι στον map editor δεν προστέθηκαν οι διαστάσεις για τη δημιουργία προσωπικών mega multiplay χαρτών και έτσι οι μόνοι extra large χάρτες που είναι στη διάθεσή σας είναι αυτοί της Westwood. Επίσης, και πάλι στον map editor δεν μπορείτε να βάλετε αρχικά units ή structures.



Τα ανωτέρω μειονεκτήματα όμως μπορούν εύκολα να ξεχαστούν μόλις αντικρίσετε τα καινούρια units. Τα Chrono Tank, Missile Sub και Demolition Truck είναι λίγα από τα units που θα ζήλευε κάθε real-time παιχνίδι στρατηγικής. Αυτή τη φορά η Westwood όχι μόνο δημιούργησε νέα units, αλλά φρόντισε να κρατήσει την ισορροπία του παιχνιδιού. Τρανταχτό παράδειγμα το Missile Sub των Σοβιετικών. Ως γνωστόν, μόνον οι Allies είχαν τη δυνατότητα επίθεσης από θάλασσα σε ξηρά. Το Missile Sub όχι μόνο μπορεί να επιτεθεί σε στόχους ξηράς, αλλά στη συνέχεια καταδύεται και είναι αδύνατο να εντοπιστεί! Αυτό σημαίνει ότι τώρα οι Allies θα έχουν έναν επάξιο αντίπαλο στη θάλασσα. Από την άλλη, κάποιοι θέλουν την ατομική βόμβα να ετοιμάζεται πιο γρήγορα. Τώρα, με μία ίσως "τσουχτερή" τιμή, είναι έτοιμη εντός λίγων δευτερολέπτων και έρχεται μέσα σε ένα φορτηγό για να ενεργοποιηθεί όπου εσείς θέλετε. Οπως και το Counterstrike, το Aftermath δεν ακολουθεί χρονολογική σειρά, αφού οι αποστολές μπορούν να παιχτούν με οποιαδήποτε σειρά εσείς θέλετε.



Στο Aftermath οι αποστολές απλώς σας επιτρέπουν να δοκιμάσετε τα καινούρια units και να αναθεωρήσετε τις παλιές στρατηγικές. Σημειωτέον ότι προστέθηκε ένα νέο ability, το οποίο σε περίπτωση διακοπής multiplay παιχνιδιού εκτελεί αμέσως emergency game save, μήπως και σωθεί κάτι. Πολύ χρήσιμο για εκείνους που έχουν προβληματικές τηλεφωνικές γραμμές.

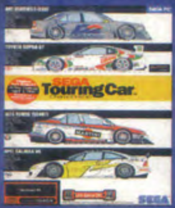
Αν τοποθετήσετε το CD στο Hi-Fi σας, θα ακούσετε 8 καινούρια tracks, τα οποία μεγαλώνουν το soundtrack του Red Alert στα 35 tracks. Επίσης, αν διαθέτετε το Microsoft Plus, υπάρχουν κάποια theme files που υπόσχονται να κάνουν το desktop σας πιο εμφανίσιμο! Τέλος, αυτή τη φορά υπάρχει αισθητή διαφορά στην ομαλότητα του παιχνιδιού σε περίοδο multiplay στο Internet ή με modem. Βέβαια, όπως και με το Counterstrike, είναι αναγκαία η εγκατάσταση του αρχικού Red Alert, διότι το Aftermath αυτό καθαυτό δεν είναι παιχνίδι.

Το Counterstrike ήταν ένα επάξιο add-on για το Red Alert, αποτελεί δε πολύτιμο απόκτημα για τους φίλους του. Το Aftermath είναι ακόμα πιο αναγκαίο με τις μονάδες που εισάγει! Ενα "must" για όλους! Ο κόσμος του Command & Conquer είναι πολύ μεγάλος. Ας ελπίσουμε ότι η Westwood φιλοδοξεί να τον κάνει μεγαλύτερο. Time will tell!

PC

VERTIGO
MULTIMEDIA & CD-ROM

Racing Games



SEGA Touring Car



MicroSoft Precision Racing



Ultimate Race PRO



VR Sports PowerBoat Racing



International Rally Championship

Major Releases this month



STARCRAFT

Η επόμενη γενιά των Real Time παιχνιδιών στρατηγικής είναι εδώ με τον απόλυτο εκπρόσωπό της, το Starcraft. Ως αρχηγός του είδους σας, πρέπει να συγκεντρώσετε τις απαραίτητες πλουτοπαραγωγικές πηγές που χρειάζονται προκειμένου να εκπαιδεύσετε και να επεκτείνετε την αυτοκρατορία και τον στρατό σας και να αντιμετωπίσετε τις φυλές που επιβουλεύονται την κυριαρχία σας.



Of Light and Darkness by Interplay

Ζήστε μια νέα εποχή στα adventure games με το καταπληκτικό of Light and Darkness. Εξερευνήστε δεκάδες φανταστικούς κόσμους, αναζητήστε αρχαίους θυσαυρούς, λύστε τους γρίφους που θα βρεθούν στο δρόμο σας, σε μια απολαυστική σουρεαλιστική περιπέτεια...!!!



Journeyman Project 3 Legacy of Time

Είσαι ο Gage Blackwood, ο πράκτορας 5 της TSA, με αποστολή τη διαφύλαξη της ακεραιότητας της ιστορίας. Ταξίδεψε μεσα στο χρόνο, ανέλαβε πολλαπλές ταυτότητες, συνομίλησε με χαρακτήρες από αρχαίους πολιτισμούς, και χάραξε το δρόμο σου μέσα από έναν πολύπλοκο λαβύρινθο γρίφων. Ένα απίθανο adventure game σε 3 CDs.



Black Dahlia by Take Two Interactive

Το Black Dahlia, ένα από τα καλύτερα 3D graphic adventure games που έχουν γίνει ποτέ, πραγματικά θα σας συναρπάσει. Αποστολή σας να ανακαλύψετε ένα μανιακό δολοφόνο στην Αμερική, στις αρχές του δευτέρου παγκοσμίου πολέμου. Απολαύστε μια εκπληκτική ιστορία εμπνευσμένη από πραγματικά γεγονότα και τα μοναδικά γραφικά, και λύστε πάνω από 60 διαφορετικούς γρίφους.



Tex Murphy OVERSEER

Ο Tex Murphy επιστρέφει στη συνέχεια των Under a Killing Moon και Pandora Directive. Η υπόθεση τοποθετείται χρονικά πριν από το Pandora Directive, ενώ ο Murphy στο Overseer καλείται να εξιχνιάσει την υποτηθέμενη αυτοκτονία του πατερα του. Ένα παιχνίδι με δαιδαλώδη πλοκή, τέλεια γραφικά, video, μουσική και ηχητικά εφφέ, σε cd-rom αλλά και DVD.

General Interest Titles

Τηλεφωνικός Κατάλογος ΟΤΕ Α' Εξάμηνο 1998



Χρυσός Οδηγός ΟΤΕ Α' Εξάμηνο 1998



Master Photos 50,000 (with book)



Master Clips 202,000 (with book)



50,000 Clipart Image Collection (with book)



Strategy Games



IPanzer 44



UBIK by Cryo



MI Tank Platoon 2



Liberation Day



SEMPER FI



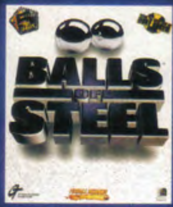
Battle Zone

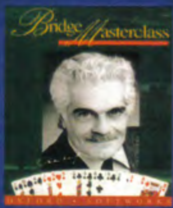
Flight Simulation


Red Baron 2


F-22 Air Dominance Fighter


Front Line Fighters


Balls of Steel


Omar Sharif Bridge MasterClass

Η μεγαλύτερη ποικιλία cd-rom τίτλων!
Όλες οι τελευταίες κυκλοφορίες σε Αμερική και Ευρώπη.
Εκπαιδευτικοί και Επιστημονικοί τίτλοι, λεξικά, ξένες γλώσσες, Adult,
και φυσικά, **GAMES** στις καλύτερες τιμές...!!!

Οι καλύτερες τιμές σε λιανική και χονδρική πώληση.

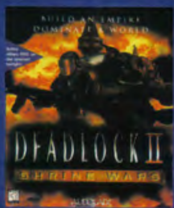
Αποστολές σε ολόκληρη την Ελλάδα!
Με ένα μόνο τηλεφώνημα στα 3824536, 3806801 και 3832500,
μπορείτε να παραγγείλετε τον τίτλο της επιλογής σας,
χρησιμοποιώντας την πιστωτική σας κάρτα ή με αντικαταβολή,
και με την ελάχιστη επιβάρυνση για έξοδα αποστολής και
συσκευασίας. Παράδοση εντός μιας εργάσιμης ημέρας!

Όλοι οι τίτλοι είναι διαθέσιμοι άμεσα.

Δεκτές όλες οι πιστωτικές κάρτες.

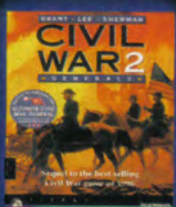
Τεχνική Υποστήριξη.

Strategy Games

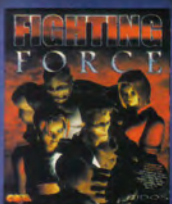

DEADLOCK 2 Shrine Wars


WarBreeds


HELLFIRE Official Diablo Expansion


CIVIL WAR 2 Generals

Action Games


Fighting Force


CROC Legend of the Gobbos


Die by the Sword


Tomb Raider 2

Ελληνικές Εκδόσεις


Μετρόπολη


Μαθηματικές Συναρτήσεις


Αποστολή Στον Άρη


Οδύσσεια


Τα Μυστικά του Σύμπαντος


Η Ελληνική Τηλεκάρτα 1992-1997

EA Sports Games


FIFA 98 Road to World Cup


NBA Live 98


NHL 98


MADDEN 98


Triple Play 99

VERTIGO, Μπόταση 6, Αθήνα (Πολυτεχνείο) -- Τηλ. 3824536, 3806801 Fax : 3832500

ADVENTURER'S GUIDE TO ULTIMA ON LINE
ΜΕΡΟΣ ΤΡΙΤΟ

Συνεχίζουμε τη διαδρομή μας στο Adventurer's Guide to Ultima On Line, παρουσιάζοντας τις πόλεις της Britannia καθώς επίσης τις περίφημες moongates, που σας επιτρέπουν να μετακινείστε ανάμεσα σε οκτώ από αυτές τις πόλεις, αλλά και τις shrines όπου μπορείτε να αναστήσετε το χαρακτήρα σας, αν πεθάνει για οποιονδήποτε λόγο στη διάρκεια του παιχνιδιού.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Οι πόλεις παίζουν καθοριστικό ρόλο στη "ζωή" του Ultima On Line, καθώς σε αυτές όχι μόνο όλοι οι παίκτες ξεκινούν το παιχνίδι τους αλλά, επιπλέον, κυρίως εκεί πλάθουν το χαρακτήρα τους στα πρώτα βήματά τους.

BRITAIN

Η πρωτεύουσα του Βασιλείου

Ακριβώς επειδή είναι η πρωτεύουσα, εδώ θα βρείτε σχεδόν οτιδήποτε θελήσετε. Φυσικά εδώ βρίσκεται και το κάστρο/σπίτι του περίφημου lord British, στα δυτικά της πόλης καθώς και η κατοικία/κάστρο του Blackthorn, στα βόρεια της πόλης.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Το κάστρο του Lord British στα δυτικά.
- Το κάστρο του Blackthorn στα βόρεια.
- Ένα νεκροταφείο στα βορειοδυτικά.
- Μία shrine στο κέντρο της πόλης.
- Ένα πάρκο στο ανατολικό μέρος της πόλης.
- Παραλία στα νότια.
- Πολλές φάρμες έξω από την πόλη, προς τα δυτικά.



BUCCANEER'S DEN

Το Βασίλειο των Thieves

Το Buccaneer's Den είναι ο παράδεισος των κλεφτών, καθώς υπάρχει παντελής απουσία φρουρών από το νησί. Εδώ επιζούν μόνο οι δυνατοί. Φυσικά, είναι από τα καλύτερα μέρη για μαθητευόμενους κλέφτες που θέλουν να ανεβάσουν τα χαρακτηριστικά τους. Σημειώστε ότι εδώ έρχεστε μόνο με πλοίο/βάρκα.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Μυστικές σπηλιές κάτω από την πόλη.
- Το περίφημο "σιδεράδικο" Cutlass Smithing στα βορειοδυτικά.



COVE

Ιδανικό μέρος για όσους θέλουν να εξασκηθούν στο fighting, αφού εδώ μένει μία δυνατή φυλή των Orcs. Υπάρχουν επίσης training dummies για εξάσκηση.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Το Orc Fortress στους λόφους νότια από την πόλη.
- Μία σπηλιά στα βόρεια.

JHELOM: AGENTS OF FORTUNE

Από τα καλύτερα μέρη για να ξεκινήσετε να ασκείτε το "επάγγελμά" σας, αν είστε fighter ή blacksmith. Ούσα ιστορικά μία πόλη πολεμιστών, έχει στο κέντρο της ένα πολύ μεγάλο duelling pit, όπου κάθε αρχάριος μπορεί να εξα-

σκήσει τα fighting skills του. Το μέρος αποτελείται από τρία νησιά. Η πόλη είναι στο μεσαίο, το βόρειο έχει φάρμες και ψαράδες, ενώ το νοτιότερο έχει αρκετά μαγαζιά καθώς και ένα magic shop.

Ενώ στο κεντρικό νησί μπορείτε να φθάσετε και μέσω των moongates, στα άλλα δύο νησιά προσεγγίζετε μόνο με βάρκα.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Duelling pit στο κέντρο της πόλης.
- Moongate στο ανατολικό μέρος του νησιού.
- Νεκροταφείο στα βορειοδυτικά του νησιού.
- Το magic shop στο νότιο νησί.

MAGINCIA

Η Magincia είναι ένα νησί και έχει μία moongate στη δυτική μεριά της. Πολύ καλό μέρος για εξόρυξη υλικών αλλά και για να αγοράσετε διάφορα πράγματα.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Moongate στα δυτικά του νησιού, στο δάσος.
- Σημαντικά κτίρια στα νότια.

MINOC

Ο παράδεισος όσων ενδιαφέρονται για τις τέχνες του mining και του blacksmithing. Μπορείτε να αγοράσετε ένα pickaxe ή ένα shovel στους provisioners της πόλης και μετά να πάτε για "σκάψιμο" ore στα ανατολικά ή στα βόρεια της πόλης. Το ore μπορεί να γίνει εύκολα πανοπλία σε ένα σιδεράδικο, αν φυσικά έχει το αντίστοιχο skill αρκετά αναπτυγμένο.

Για όσους έχουν λεφτά, στα βόρεια της πόλης υπάρχει ένας πολύ πλούσιος σε ζώα στάβλος. Εκεί μπορείτε να αγοράσετε σχεδόν ό,τι θέλετε.

Είναι πάρα πολύ εύκολα προσβάσιμο από τις Cove και

ΟΙ ΠΟΛΕΙΣ ΤΗΣ BRITANNIA

Πόλη	Dungeon	Shrine	Κέντρο της πόλης	Πρόσβαση με πλοίο
Britain	Despise	Compassion	0°36'N 12°47'E	Οχι
Buccaneer's Den			47°10'S 96°34'E	Ναι
Cove			36°11'N 64°48'E	Οχι
Jhelom	Destard	Valor	186°19'S 4°55'E	Οχι (Moongate)
Magincia	Doom	Humility	47°10'S 167°24'E	Οχι (Moongate)
Minoc	Covetous	Sacrifice	100°24'N 81°57'E	Οχι
Moonglow	Deceit	Honesty	44°11'N 219°8'E	Οχι (Moongate)
Nujel'm			33°38'N 168°32'E	Ναι
Ocllo			82°18'S 163°28'E	Ναι
Serpent's Hold			157°30'S 116°14'E	Ναι
Skara Brae	Hythloth	Spirituality	48°34'S 49°37'W	Οχι (Moongate)
Trinsic	Shame	Honor	101°17'S 41°28'E	Οχι
Vesper			73°0'N 111°11'E	Οχι
Wind		—	(Underground)	Οχι
Yew	Wrong	Justice	55°26'N 55°14'W	Οχι

ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΠΟΛΕΩΝ



Britain



Buccaneer's Den

ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΠΟΛΕΩΝ



Cove



Jhelom

Britain (βρίσκεται στα βορειοανατολικά τους) αλλά και από το Vesper, καθώς βρίσκεται βορειοδυτικά του. Σημειώστε ότι ανάμεσα στις Minoc και Vesper υπάρχει μία moongate.

Καταστήματα της πόλης:

Είδος	Ονομα
Animals	Stables
Armory	Warriors Battle Gear
Blacksmith	The Forgery
Healer	The Healing Hand
Inn	The Barnacle
Music	The Mystical Lute
Provisioner	The Old Miner's Supplies
Provisioner	The Survival Shop
Sawmill	The Oak Throne
Slaughterhouse	The Slaughtered Cow
Tanner	The Stretched Hide
Tinker	Gears and Gadgets

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Moongate στα νοτιοανατολικά.
- Ενα ημιτελές άγαλμα στο κέντρο της πόλης.
- Το καλύτερο μέρος για να αγοράσετε ζώα σε όλο το Βορρά.
- Mining camp στα νότια.
- Σπηλιές στα ανατολικά.

MOONGLOW: ΤΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ ΤΗΣ ΜΑΓΕΙΑΣ

Το Moonglow είναι νησί αλλά και η πόλη των μάγων. Εδώ θα βρείτε δύο magic shops καθώς και έναν αλχημιστή. Οσοι αναζητείτε τη γνώση πρέπει να επισκεφθείτε το Lycaeum (όνομα, ε;) στα βορειοδυτικά του νησιού. Θα βρείτε σχεδόν όλα τα βιβλία της περιοχής. Στα ανατολικά του νησιού υπάρχει ένα γιγάντιο τηλεσκόπιο, το οποίο όμως δεν λειτουργεί.

Εδώ έρχεστε μέσω της moongate ή με πλοίο/βάρκα.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Moongate νότια από την κυρίως πόλη.
- Νεκροταφείο στα νότια του νησιού.
- Ζωολογικός κήπος στα νότια του νησιού.
- Το Lycaeum στα βορειοδυτικά του νησιού.
- Ενα τηλεσκόπιο στα ανατολικά του νησιού.
- Ενα μικρός hedge λαβύρινθος στην κεντρική πόλη.
- Teleporters πολύ στρατηγικά τοποθετημένες στην περιφέρεια του νησιού.

NUJEL'M

Αλλο ένα νησί, και μάλιστα από τα ωραιότερα όλου του Βασιλείου.

Ουσιαστικά είναι όλο μία πόλη με ισχυρή κοινωνική διαστρωμάτωση, πλούσιους και φτωχούς.

Στα βορειοδυτικά της πόλης-νησί υπάρχουν combat και magic shops, που άλλωστε ενδιαφέρουν τους περισσότερους παίκτες.

Στο Nujel'm έρχεστε μόνο με βάρκα/πλοίο.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Σκακιέρα στα νότια της πόλης.
- Guillotine (!) στα νότια της πόλης.
- Καταστήματα στα βορειοδυτικά της πόλης.
- Παλάτι στο κέντρο της πόλης.

OCLLO

Αλλο ένα νησί, από τα καλύτερα μέρη αν θέλετε να κτίσετε ένα σπίτι. Το μεγαλύτερο μέρος του νησιού είναι άδειο, εκτός από μία μικρή πόλη στα ανατολικά. Ιδανικό μέρος για όσους - σαν κι εμένα- αναζητούν να αποτραβηχτούν από τα εγκόσμια.

Εδώ λέγεται ότι είναι η είσοδος για το dungeon Doom, αλλά -από ό,τι ξέρω- μέχρι στιγμής δεν έχει βρεθεί ακόμη. (Αλλες φήμες αναφέρουν ότι τελικά το συγκεκριμένο dungeon δεν υπάρχει.)

Θεωρείται από τα καλύτερα μέρη για βάρδους.

Το Ocllo μπορείτε να επισκεφθείτε μόνο με πλοίο/βάρκα.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Φάρμες στο ανατολικό μέρος του νησιού.
- Η μεγάλη Ακαδημία Μουσικής.

SERPENT'S HOLD: ΤΟ ΤΕΛΕΙΟ ΟΧΥΡΟ

Το Serpent's Hold είναι ένα από τα καλύτερα μέρη για πολεμιστές. Η πόλη στο βόρειο

MICROCHIP group

υποστηρίζει το παρόν - εγγυάται το μέλλον

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΛΥΣΙΔΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ
- Αμεση αντικατάσταση
- Παράδοση αυθημερόν
- Συμβόλαια συντήρησης 24/48ωρης κάλυψης 12ωρη τηλεφωνική
- υποστήριξη

Standard computers



στις υπηρεσίες σας !!

Διαλέξτε εσείς τον τρόπο πληρωμής !!
- Διακανονισμός έως 12μήνες
- Με Πιστωτικές κάρτες
- Καταναλωτικό Δάνειο

Τιμές Μετρητοίς !!

* Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%

Bussiness Systems

M/board	SOYO 5BT5 512 cache TRITON III TX
Ram	32 MB (1 x 32MB DIMM SDRAM)
H.Disk	2.5 Gb W.DIGITAL Ultra ATA
Vga	Svga Pci VIRGE 3D PRO 2Mb-4Mb
Cdrom	16X HITACHI Speed PhotoCD
Sound	16bit Card Plug & Play 3D + WAVE
K/board	105 keys windows95
Speaker	30 Watt στην οθόνη
keyboard	105 keys Windows95
Monitor	14" Color PROVIEW Multimedia
Case	Midi Tower GOLF Series 200W CE Color
Software	Windows95 Oem CD Greek Original
Βιβλίο	Ελληνικό βιβλίο οδηγιών

Cyrix 200 MX	263.000
Intel 166 MMX	274.000
Intel 200 MMX	285.000
AMD K6 233	295.000
Intel 233 Mhz	310.000

Professional Systems

M/board	SOYO 5EDM 1Mb cache AGP
Ram	32 MB (1 x 32MB DIMM SDRAM 10ns)
H.Disk	4.3 Gb QUANTUM SE Ultra ATA
Vga	Svga AGP ATI XPERT@PLAY 4Mb-8Mb
Cdrom	24x HITACHI Speed PhotoCD
Sound	16bit Card Plug & Play 3D + WAVE
Monitor	15" Color NOKIA 449Xa Multimedia
Case	Advanced Midi Tower ATX
keyboard	105 keys Windows95
Modem	33.600 internal FAX/MODEM/VOICE
Software	Windows95 Oem CD Greek Original
Βιβλίο	Ελληνικό βιβλίο οδηγιών

Cyrix 200 MX	438.000
Cyrix 233 MX	459.000
Intel 200 MMX	458.000
Intel 233 MMX	484.000
Amd K6 233	469.000

ΜΕΛΕΤΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗΣ
Μελέτη λειτουργίας εταιριών
Οργάνωση λειτουργίας
Προμήθεια εξοπλισμού
Εκπαίδευση χειριστών

ΣΥΜΒΟΛΑΙΑ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗΣ
Συμβόλαια συντήρησης με 48ωρη ή 24ωρη ή και ακόμα άμεσης ανταπόκρισης για όλο τον μηχανογραφικό σας εξοπλισμό.
Η/Υ / ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ / ΟΘΟΝΕΣ SERVERS / ΔΙΚΤΥΑ

ΔΙΑΝΟΜΗ ΑΝΑΛΩΣΙΜΩΝ
1. ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ
2. ΜΕΛΑΝΙΑ ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ
3. ΧΑΡΤΙΑ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ
4. ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ

Με ένα τηλεφώνημα στην πόρτα σας !!

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΔΙΚΤΥΩΝ
Εγκατάσταση καλωδίωσης με προδιαγραφές category 5 από 2 έως 200 χρήστες
Εγκατάσταση λειτουργικών NOVELL - WINDOWS NT WEB/FPT/PROXY SERVERS
Peer to Peer σε WINDOWS 95

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΣΤΟ INTERNET
Σαν πρωτοπόροι στο χώρο μας διαθέτουμε δικό μας NT SERVER στο INTERNET και προσφέρουμε στους πελάτες μας το δικό τους χώρο μέσα στον κυβερνοχώρο με τις καλυτερες τιμές της αγοράς ακόμα και στην κατασκευή των σελίδων τους.

ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
10 ΩΡΕΣ ΣΥΝΕΧΟΥΣ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗΣ ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ
Help Desk : 9930300 (4 γρ.)
8 ΩΡΕΣ ΣΥΝΕΧΟΥΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ ΠΕΛΑΤΗ
(Δίκτυα - Internet - Windows - Εκπαίδευση Αναβαθμίσεις - Βλάβες - Μελέτες)

ΤΑ ΔΙΚΑΣ ΣΑΣ 12 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ : Αργυρουπόλεως 42 Τηλ 9961945 (12 γραμμές) Service: 9930300

ΠΕΙΡΑΙΑΣ	Αποστόλη 47	ΤΗΛ. 4280145-7
ΑΙΓΑΛΕΩ	Ιερά οδός 289	ΤΗΛ. 5310655
ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ	Πρωτόπαππα 59	ΤΗΛ. 9968008
Ν.ΗΡΑΚΛΕΙΟ	Λ.Ηρακλείου 389	ΤΗΛ 2851401-3
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ	Φιλλιπουπόλεως71	ΤΗΛ .748751
ΚΡΗΤΗ	ΗΡΑΚΛΕΙΟ *ΝΕΟ* *ΝΕΟ*	ΤΗΛ. 081- 253544
Ν.ΣΜΥΡΝΗ	Βιάντος 14	Τηλ. 9311313 - 9370185-6
ΝΙΚΑΙΑ	Π.ΡΑΛΛΗ 114	Τηλ. 4945520 - 22
ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ	Χαμοστέρνας 24	Τηλ.3412800 - 2
ΧΟΛΑΡΓΟΣ	Λ.Μεσογείων 245	*ΝΕΟ* *ΝΕΟ* *ΝΕΟ*
ΠΑΤΡΑ	Κωσταντινουπόλεως 31	ΤΗΛ 438670-1
??????	Εντός μηνός το 13ο κατάστημα	*ΝΕΟ* *ΝΕΟ*

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΛΥΣΙΔΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΟΥ ΔΙΑΡΚΩΣ ΕΞΑΠΛΩΝΕΤΑΙ !!

ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΠΟΛΕΩΝ



Magincia



Minoc

μέρος του νησιού είναι περιστοιχισμένη από φυσικούς τοίχους.

Στα νησιά υπάρχει ένα από τα μεγαλύτερα σιδηρουργεία, με δύο φούρνους και δύο αμόνια. Το πρόβλημα είναι ότι το μετάλλευμα (ore) είναι πολύ σπάνιο στα δύο νησιά που συγκροτούν το Serpent's Hold.

Οσοι όμως διαθέτουν πλοίο/βάρκα μπορούν να κάνουν μία πολύ καλή ζωή στο μέρος αυτό. Πάνω σε αυτά τα δύο νησιά υπάρχουν σχεδόν όλα τα είδη των μαγαζιών. Σημειώστε ότι είναι από τα καλύτερα μέρη για όσους ενδιαφέρονται για την εκπαίδευση ζώων, αφού υπάρχουν στάβλοι, αλλά και για όσους κλέφτες είναι διατεθειμένοι να ριψοκινδυνεύσουν παραβιάζοντας τα κλειδωμένα chests και crates που υπάρχουν ειδικά στα battlements.

Στο Serpent's Hold μπορείτε να έρθετε μόνο με βάρκα/πλοίο.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Μικρές ορεινές περιοχές στο βορινό νησί που έχουν μετάλλευμα (ore).
- Στάβλοι στο νότιο νησί.
- Κλειδωμένα chests και crates που περιέχουν όπλα και πανοπλίες στις πολεμίστρες.

ΟΙ SHRINES

Οι shrines είναι τα μέρη όπου ανασταίνεστε (resurrected) όταν σκοτωθείτε σε κάποια μάχη, ενέδρα ή από οποιοδήποτε άλλο λόγο.

Υπάρχουν συνολικά οκτώ σε όλο το Βασίλειο, σε συνδυασμό με μία μεγάλη στη μέση της πόλης της Britain. Αν δεν μπορείτε να βρείτε ένα/μία healer για να σας αναστήσει, η ανάσταση επιτυγχάνεται όταν προχωρήσετε στο σύμβολο "ankh" που υπάρχει στο κέντρο κάθε shrine.

Shrine	Dungeon	Πόλη	Mantra	Γεωγραφικό Στίγμα
Compassion	Despise	Britain	Mu	65°47'N 37°40'E
Honesty	Deceit	Moonglow	Ahm	92°58'N 156°9'W
Honor	Shame	Trinsic	Summ	167°3'S 28°3'E
Humility	Doom	Magincia	Lum	182°16'S 151°54'W
Justice	Wrong	Yew	Beh	87°10'N 1°58'W
Sacrifice	Covetous	Minoc	Cah	116°58'N 143°4'E
Spirituality	Hythloth	Skara Brae	Om	76°1'S 19°13'E
Valor	Destard	Jhelom	Ra	202°44'S 82°18'E


Η STOÏLAS
MEDIA & DESIGN
ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΡΤΙΟ
HUYGEN'S
DISCLOSURE
A COMPLETELY NEW BREED OF ACTION-ADVENTURE GAME!
Microforum Interactive Software for Windows®3.1 and Windows®95
13.000 ΔΡΧ.
ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟ ΤΑΞΙΔΙ ΚΑΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΕΚΤΟΣ ΟΡΙΩΝ!
SOULTRAP
Some games have taken your body. Few games have taken your mind. But only Soultrap will capture your soul.
Microforum
13.000 ΔΡΧ.
ΕΝΑΣ ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ ΕΦΙΑΛΤΗΣ!
Aztech
MacPack
SNEAK ATTACK
A-10 ATTACK!
DARYL F. GATES
DESCENT
A great Mac games collection featuring the award-winning "DESCENT"
12.100 ΔΡΧ.
ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ ΣΥΛΛΟΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ MAC!
CD-ROM '97 EDITION
Microforum
THE ORIGINAL
MICROFORUM'S
INTERNET CONNECTION '97
VERSION
The Most Comprehensive Directory of Internet Sites Ever Produced
OVER 30,000 INTERNET SITES!
12.500 ΔΡΧ.
YELLOW PAGES!
TOON WORKS
Microforum
13.200 ΔΡΧ.
ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΑ ΔΙΚΑ ΣΑΣ CARTOON!
MacPack Attack!
10 GREAT TITLES
Featuring 7th Guest
12.100 ΔΡΧ.
ΣΟΥΠΕΡ ΠΡΟΣΦΟΡΑ!!!
ORIGINAL!
COREL DRAW! 6
40.000 ΔΡΧ.
ΜΟΝΟ!!!
Χαλκιδικής 85
542 48 Θεσσαλονίκη
Τηλ (031) 863.555
Fax (031) 863.442
e-mail: smd@compulink.gr

ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΣ ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ ULTIMA ON LINE



- Μία πολύ εντυπωσιακή γέφυρα που συνδέει τα δύο νησιά.
- Training dummies στο βορινό νησί.

SKARA BRAE

Από τις πιο ονομαστές πόλεις στην ιστορία των RPGs και όχι μόνο, αφού η Skara Brae αποτελεί την κυρίως πόλη/περιοχή όπου διαδραματίζεται μία από τις πιο ιστορικές σειρές στην ιστορία του χώρου, τα περίφημα και ανεπανάληπτα BARD Tales.

Στον κόσμο της Britannia είναι μία πόλη που κυριαρχείται από τους Rangers και βρίσκεται στο πιο δυτικό και αρκετά βορινό άκρο του βασιλείου.

Πολλοί χρήστες λένε ότι είναι από τα πιο φθηνά μέρη για να αγοράζετε αντικείμενα, αλλά αυτό θέλει πολύ ψάξιμο.

Στη Skara Brae μπορείτε να πάτε είτε μέσω moongate που είναι στα βόρεια του νησιού είτε με βάρκα, αλλά και με ferry από την κοντινή ακτή.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Φάρμες στην ανατολική μεριά του νησιού.

Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΑ MOONGATES



ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΠΟΛΕΩΝ



Moonglow



Nujel'm

- Μεγάλος hedge λαβύρινθος στο βορειοδυτικό μέρος της πόλης.

TRINSIC

Το Trinsic είναι ένα από τα καλύτερα μέρη σε όλη την Britannia για να ξεκινήσετε. Αλλά, ακόμη και αν αρχίσετε από αλλού, να είστε σίγουροι ότι πολύ γρήγορα θα έρθετε εδώ, χάρη στη σημαντική στρατηγική θέση του.

Η πόλη περιβάλλεται σχεδόν από παντού με τείχος. Θεωρείται ως ένα από τα καλύτερα μέρη για όσους ενδιαφέρονται να κυνηγήσουν σε όλη την περιοχή που βρίσκεται στα αριστερά της πόλης.

Το Trinsic είναι ακριβώς νότια από την Britain, και η πόλη διαθέτει στα νότιά της ένα moongate. Το σημαντικό είναι ότι από εδώ μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε όλα τα μέρη του Βασιλείου.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Training dummies στα βόρεια της πόλης.
- Παραλίες στα νότια της πόλης.
- Νησάκι χωρίς καταστήματα αλλά με ζώα στα δεξιά του νησιού (πάτε μέσω γέφυρας).
- Moongate έξω από τα τείχη της πόλης προς τα νοτιοδυτικά.

MOONGATES

Ενα από τα πιο βασικά βοηθήματα που έχει ένας χρήστης για να ταξιδεύει από μερικές πόλεις σε κάποιες άλλες είναι οι περίφημες moongates. Υπάρχουν συνολικά οκτώ σε όλη την Britannia και όλες βρίσκονται κοντά σε πόλεις. Η χρήση τους δεν είναι τόσο απλή όσο ίσως ακούγεται αρχικά, αλλά το να μάθετε να κινείστε μέσω αυτών αποτελεί βασικό στοιχείο του παιχνιδιού και είναι απαραίτητο σε κάθε ταξιδιώτη/adventurer.

Οι 8 αυτές moongates βρίσκονται στις εξής περιοχές:

1. Moonglow.........(30° N - 139° W)
2. Britain.........(32° S - 42° E)
3. Jhelom.........(170° N - 12° E)
4. Yew.........(76° N - 38° W)
5. Vesper-Minoc.........(81° N - 91° E)
6. Trinsic.........(116° S - 35° E)
7. Skara Brae.........(38° S - 47° W)
8. Magincia.........(45° S - 157° E)

Το πού θα πάτε μπαίνοντας σε καθεμία από αυτές εξαρτάται από τη φάση όπου βρίσκεται το φεγγάρι και τη στιγμή που εισέρχεστε στην πύλη.

Πιο αναλυτικά: Το φεγγάρι στην Britannia περνά από οκτώ φάσεις, κάνοντας μία πλήρη περιστροφή. Με τη βοήθεια ενός εξάντα μπορείτε να βρείτε εύκολα τη συγκεκριμένη φάση του φεγγαριού. Μετράτε λοιπόν, ανάλογα με τη συγκεκριμένη φάση του φεγγαριού, πόσα "βήματα" χρειάζονται από τη μία πόλη στην άλλη, με βάση την κυκλική σχέση των πόλεων που έχουν moongates.

Στο μικρότερο από τους δύο μεγάλους χάρτες, οι οποίοι δημοσιεύονται σε ειδικό "σαλόνι" στο άρθρο, φαίνεται καθαρά η "κυκλική" σχέση των πόλεων αλλά και η σχέση ανάμεσα στις φάσεις της Σελήνης και τα "βήματα" που πρέπει να κάνετε.

VESPER: Η ΒΕΝΕΤΙΑ ΤΗΣ BRITANNIA

Το Vesper είναι μία πόλη πάνω στο νερό, αφού είναι ένα ιδιόμορφο σύμπλεγμα μικρών νησιών συνδεδεμένων με γέφυρες. Εδώ θα βρείτε σχεδόν ό,τι μαγαζί θέλετε, αλλά σημειώστε ότι τα νησιά θέλουν μία μικρή χαρτογράφηση, ώστε να κινείστε με άνεση ανάμεσά τους.

Το Vesper είναι ανατολικά της Britain και νότια του Minoc. Σημειώστε ότι ανάμεσα στις Minoc και Vesper υπάρχει μία moongate.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Μεγάλο νεκροταφείο έξω από την πόλη.
- Πολύ κακόφημη παραλία στα νοτιοδυτικά της πόλης,

TOP COMPUTER SYSTEMS LTD

1.ΧΑΛΑΝΔΡΙ-ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 9,1ος Οροφος Εμπορικου Κεντρου
Τηλ: (01)6858.689, 089 FAX:(01)6892.545
2.ΑΓ.ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ - ΧΑΛΑΝΔΡΙΟΥ 5 Τηλ: 6006.405, 6081.096
3.ΧΟΛΑΡΓΟΣ - Περικλέους 56, 2ος Οροφος CHOLARGOS CENTER
Τηλ: 01-6548.531 FAX: 01-6534.039 new!

PROVIDING TECHNICAL INNOVATION FOR TOMORROW'S PC NEEDS

HTTP://WWW.TOPSYSTEMS.GR (ALL LATEST NEWS)

TOP ATX CASES



235 & 300WATT
TOP CASES

CASES

MINI TOWER :	6500
MIDI TOWER :	7500
MIDI ATX :	15500
MIDI TOP ATX:	32000
FULL TOP ATX:	45000

GIGABYTE SOYO Tekram ASUS ASUSTeK COMPUTER INC.
TOP MAINBOARDS

MAINBOARD

QDI IV+ TX	28,900
QDI II-B ATX	29,900
ASUS SP97V ATX wVGA4mb.	31,000
SOYO 5YEA5	21,500
PE-2 ASUS P2L97 AGP	59,000

PLEXTOR PIONEER The Art of Entertainment HITACHI
TOP CD-ROM

CD/DVD-ROM

24x HITACHI	18500
32x HITACHI	23500
32x MITSUMI	22900
32x PLEXTOR	44900
DVD HITACHI GD-2000	47000

HI-QUALITY PRODUCTS

RAM

16mb 72pin EDO	6900
32mb 72pin EDO	14500
16mb DIMM	11,300
32mb DIMM	14500
64mb DIMM	38500



HARD DISKS

2,1GB Western Digital	43600
3,2GB Western Digital	51800
4,3GB Western Digital	60600
5,1GB Western Digital	68,000
6,4GB Western Digital	78900
2.1GB Quantum Fireb	45,800
3,2GB Quantum Fireb	52700
4,3GB Quantum Fireb	58500
8,1GB Quantum Fireb	109000



SOUND CARDS

16bit PnP OPTI 931	4900
Sound Blaster 16	10900
Sound Blaster 64	23,500

Labtec AMERICA'S NR 1 SPEAKERS
Made in USA
IBM

SPEAKERS

SPEAKERS 10W	1350
SPEAKERS 80W	3500
SPEAKERS 120W	5500
LABTEC 1012	12000
LABTEC 1224	28500
LABTEC 2612	51300
SUBWOOFER [1pc].	19000

LEXMARK
EPSON





Millennium II
Rainbow Runner
DIAMOND



FlyVIDEO VideoConferencing - Fly Video
Apache Micro Peripherals, Inc. Not Just Another Modem
The Value of Apache



Listen to your eyes. EIZO



CPU COOLERS

PRINTERS

LEXMARK 1000	43000
LEXMARK 5000	70900
LEXMARK 7200	105000
EPSON STYLUS 300	49000
EPSON STYLUS 400	61000
EPSON PHOTO	95000

VGA CARDS

MATROX MYSTIQUE 2mb	22900
MATROX MILENIUM 2mb	29900
MATROX MILENIUM II 4mb	68000
MATROX MILENIUM II 4mb AGP	71600
MATROX RAINBOW RUNNER	59900
MATROX TV-TUNER	42000
MATROX M3D 4mb	37000
DIAMOND VIPER V330 4mb	55800
DIAMOND FIRE GL1000 8mb	75000
S3 VIRGE 3D 4mb	17700

TV-TUNERS / VIDEO CONFERENCE

TV-TUNER FLYVIDEO	29900
VIDEO CONFERENCE FLYVIDEO	47000
PC 2 TV CONVERTER	29000
COLOR CCD CAMERA	CALL!

FAX-MODEMS

APACHE 33,6 INT	21500
APACHE 33,6 EXT	28000
UPGRADE 56kbps	25500

MONITORS

14 DIGITAL	39900
15 DIGITAL	55600
17 DIGITAL	119000
SONY 15 100ES	109900
SONY 15 100GST	119900
SONY 17 200EST	210000
EIZO 15 F35	125000
EIZO 17 F55S	195000

CPU COOLERS

COOLER FAN wBall Bearing	2900
SUPER COOLER/Ball Bearing	4250
COOLER ROTAT. SPEED CNTRL	3500
COOLER FOR HARD DISKS	7500
EXTRA COOLER FOR CASES	2200

KEYBOARDS

Win95, 105keys	3300
Win95+WRESTPAD	3900

SPECIAL OFFER NR 1

M/BOARD + CPU PE-2 / 233MHz — 116.800
M/BOARD + CPU PE-2 / 266MHz — 135.000
M/BOARD + CPU PE-2 / 300MHz — 178.000
M/BOARD + CPU PE-2 / 333MHz — 235.000

SPECIAL OFFER NR 2

M/BOARD + 6x86-MX200 — Cyrix 47.500
M/BOARD + 6x86-MX233 — Cyrix 59.900

SPECIAL OFFER NR 3

SCANNERS από 29800

TOP SYSTEMS Computers and Peripherals www.topsystems.gr

ΟΙ ΕΙΔΙΚΟΙ ΤΩΝ MULTIMEDIA ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΝ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ ΣΑΣ :

- PENTIUM SOYO 5SEA5-512
- CPU MX-200 Mhz
- SUPER COOLER
- RAM 16mb
- DIAMOND VGA CARD 1mb + Capture card
- MPEG CARD DIAMOND
- COLOR CCD VIDEO CAMERA
- HARD DISK 2,1GB
- COLOR MONITOR NI+LR DIGITAL
- KEYBOARD+MOUSE MICROSOFT
- SPEAKERS 80Watt
- SOUND CARD 16bit PnP
- MODEM APACHE 33,6 INTERNAL VOICE
- WINDOWS 95+VIDEO CONFERENCE UTILS

1 MONTH INTERNET

3 YEARS WARRANTY

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 59,000
ΥΠΟΛΟΙΠΟ 7 μηνες x 58,000 δρχ

SPECIAL OFFER NR 5
CD-RECORDERS-CD/RW

4x/8x PANASONIC	118.900
2x/6x RICOH REWRIT	124000
4x/8x PANASONIC EXTERNAL	136000
2x/6x RICOH REWRIT.EXTER	140000

4x6 4X WRITE/6X READ
COMPACT disc DIGITAL AUDIO



HDD REMOVABLES KIT w.COOLER

REMOVABLE FOR IDE HDD	5900
REMOVABLE FOR SCSI HDD	5900

MOBILE RACK

ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΠΟΛΕΩΝ



Ocllo



Serpent's Hold



Trinsic



Skara Brae

εξαιτίας των πολλών "μονομαχιών".

WIND

Το Wind είναι στην πραγματικότητα μία "κρυμμένη" πόλη, αφού ουσιαστικά είναι κτισμένη κάτω από το έδαφος.

Η είσοδος της πόλης είναι σε ένα ορεινό λαβύρινθο βόρεια από την Britain. Για να ενεργοποιήσετε τις τηλεμεταφορές, πρέπει να έχετε πολύ υψηλό επίπεδο μαγείας. Ενα μάγος μπορεί να χρησιμοποιήσει το Gate Travel spell για να μεταφέρει την υπόλοιπη παρέα του στην πόλη.

YEW

Καταλαβαίνετε ότι πλησιάζετε στην Yew όταν αρχίσετε να βλέπετε τα μεγαλύτερα δέντρα στο παιχνίδι. Είναι περίφημη για το πολύ καλό κρασί της. Η Yew είναι πίσω από τα βουνά, βορειοδυτικά της Britain, και έχει μία moongate στα βορειοανατολικά της. Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Moongate στα βορειοανατολικά.
- Υπόγεια dungeons στα ανατολικά.
- Δικαστήριο στα βορειοδυτικά της περιοχής.

PC


ΓΝΩΜΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
IF YOU
NEED
SPEED
PRESS
ELPINA
GLOBAL
QUANTUM
INTEL
PLEXTOR
EPSON
YAMAHA
CINA ACTION
D-LINK
WESTERN-DIGITAL
DAWI
ΠΩΛΗΣΗ
ΜΟΝΟ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ
Γνώμη
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
ΠΑΡΑΓΩΓΗ & ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΠΛΑΤΩΝΟΣ 24, 176 73, ΤΗΛ.: 9578721, 9524763, 9520042, FAX: 9512382

ΣΑΣ ΚΑΛΩΣ ΟΡΙΖΟΥΜΕ ΜΑΣ ΠΛΑΝΗΤΗ



ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ

Ελάτε σε άμεση επαφή με την κοινωνία των πληροφοριών. Τώρα η νέα αυτόνομη σύνδεση των 2.0 Mbps κάνει την πρόσβαση στο Internet ταχύτατη, απεριόριστη και πιο ευέλικτη.

ΠΑΝΕΛΛΑΔΙΚΟ ΔΙΚΤΥΟ

Είναι σημαντικό να μπορείτε να έχετε άμεση σύνδεση με όλη την Ελλάδα! Σήμερα, 36 ελληνικές πόλεις είναι δικτυωμένες και επικοινωνούν μέσω CompuLink.

ΥΠΟΔΕΙΓΜΑΤΙΚΟ SERVICE

Για εμάς η άμεση εξυπηρέτηση των συνδρομητών μας είναι standard. Γι' αυτό 18 ώρες το 24ωρο, 365 ημέρες το χρόνο, είμαστε στη διάθεσή σας, για να λύσουμε κάθε απορία ή να σας βοηθήσουμε να εξοικειωθείτε με τον κυβερνοχώρο.

ΜΕ ΚΑΘΕ ΝΕΑ ΕΓΓΡΑΦΗ
ΔΩΡΕΑΝ ΜΙΑ DYNAMIC VISA ΚΑΙ...
ΧΡΕΩΣΤΕ ΤΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΣΑΣ!



Τώρα, ευέλικτα πακέτα συνδρομής, έτσι όπως εσείς τα επιλέγετε, προσαρμοσμένα στις δικές σας ανάγκες.
Μαζί δύο εγχειρίδια χρήσης και Starter Kit σε CD-ROM.

ΣΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ COMPULINK



ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ

Ενημερωθείτε για τις τρέχουσες εξελίξεις στον κόσμο με τη μοναδική παγκόσμια εφημερίδα World News, συνδεθείτε με το αρχείο περιοδικών της Ηλεκτρονικής Βιβλιοθήκης, μελετήστε και κάντε καίριες επενδύσεις μέσω της υπηρεσίας Χρηματιστήριο Αθηνών.

ΔΩΡΕΑΝ BBS

Σας την κάνουμε δώρο, γιατί είναι ευκαιρία να αλλάξετε ατμόσφαιρα, αφού on-line υπηρεσία δεν είναι μόνο το Internet... Συνδεθείτε, λοιπόν, με το πρότυπο περιβάλλον της BBS για να κάνετε τις on-line "συναντήσεις" σας ή να στείλετε και να λάβετε το e-mail σας. Πάρτε μια γεύση φιλικής και εύχρηστης σύνδεσης...

Enjoy BBS!

ΔΩΡΕΑΝ ON-LINE GAMES

Αν η περιπέτεια είναι στο αίμα σας και η δράση σάς συναρπάζει, χρειάζεστε μερικές γερές δόσεις on-line ψυχαγωγίας. Από τη στιγμή που θα γίνετε συνδρομητής μας, αποκτάτε δωρεάν πρόσβαση στο μοναδικό δίκτυο multi-player games. Δώρα, διαγωνισμοί και εκπλήξεις σας περιμένουν!

COMPULINK NETWORK

Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με τα (01) 9249761-8 & (031) 287610.

Καλώς ήλθατε και αυτό το μήνα στα "Hints and Tips" του "PC Master". Σε αυτές τις τέσσερις σελίδες θα βρείτε τεχνάσματα και συμβουλές για μερικά από τα γνωστότερα παιχνίδια της αγοράς καθώς και τη συνέχεια των οδηγιών για επέμβαση στα γραφικά του NBA Live 98. Αν κι εσείς γνωρίζετε ένα ενδιαφέρον κόλπο ή αναζητάτε βοήθεια σε κάποιο παιχνίδι, μπορείτε να επικοινωνήσετε ταχυδρομικά με το περιοδικό ή να στείλετε e-mail στη διεύθυνση abyss@compulink.gr.

του Σπύρου Παράσχη





Battlezone

BATTLEZONE

Χαιρετίστηκε από πολλούς ως το παιχνίδι που εγκαινιάζει μια νέα εποχή, συνδυάζοντας τα παιχνίδια στρατηγικής με τα τρισδιάστατα shoot'em up πρώτου προσώπου. Αν θέλετε να φθάσετε στην επικράτηση με ολίγον τι πλάγια μέσα, δοκιμάστε το ακόλουθο κόλπο.

Κρατήστε πατημένα τα SHIFT και CONTROL, ενώ γράφετε τους ακόλουθους κωδικούς:

BZBODY - Ατελείωτη ασπίδα.

BZFREE - Απειροι πιλότοι.

BZRADAR - Ολος ο χάρτης γίνεται ορατός.

BZTNT - Απεριόριστα πυρομαχικά.

PANDEMONIUM 2

Η Lara Croft δεν είναι η μόνη πρωταγωνίστρια ηλεκτρονικών παιχνιδιών που χαλά κόσμο με την... χμ... πληθωρικότητά της. Η Nikki του Pandemonium 2 έχει ισάξιες, αν όχι υψηλότερες, επιδόσεις στο ζήτημα. Πέρα από την ηρωίδα του, όμως, το Pandemonium 2 είναι ένα πολύ καλό platform παιχνίδι, που σίγουρα θα έχει απασχολήσει αρκετούς από εσάς. Στη συνέχεια θα βρείτε ορισμένα cheats, τα οποία θα εισάγετε στην οθόνη ορισμού κωδικών (passwords).

NEVERDIE - Οδεύετε προς την αθανασία.

IMMORTAL - Παίρνετε 31 ζωές. (Αλλη μία και "καίγεστε"!)

HORMONES - Πλήρης αναπλήρωση της ενέργειας.

MAKMYDAY - Πρόσβαση σε όπλα.

GETACCES ή OCMCKKEJ - Επιλογή επιπέδων.

SKATBORD - Mode υψηλής ταχύτητας.

GENETICS - Μεταλλαγμένα(!) γραφικά.

ACIDDUDE - Παρδαλά γραφικά.

JUSTKIDN - Τέρατα που συνεχώς ξαναγεννιώνται.

Εκτός από αυτούς τους κωδικούς, για ζαβολιάρηδες βέβαια, υπάρχουν και οι κωδικοί των επιπέδων:

emiagcai - Ice Prison
omaccbai - Zorrscha's Lab
faiagcbi - Hot Pants
fekagcca - Stan's The Man
lgbfiice - Oyster Desoyster
lmbbiiee - Puzzle Wood
iebbiigf - Temple Of Nori
knbbiiai - Egg! Egg!
lgbjiici - Huevos Libertad!
lobjiiei - Pipe Hous
igbjiigj - Hate Tank
ffcagccc - Fantabulous
fhcagcck - Mr Schneobelen
fjkegcdc - Collide O Scope
flkegcdk - The Zoul Train
adikbiib - Lick The Toad
admibiid - The Bitter End
maeccbej - Rub The Buddha

KRUSH, KILL 'N' DESTROY

Το KKND, παρ' ότι δεν κατάφερε να ξεχωρίσει στη -συνωστισμένη- κατηγορία των παιχνιδιών στρατηγικής, κέντρισε το ενδιαφέρον κάποιων εραστών του είδους. Ετσι, πολλοί ήταν εκείνοι που μας ζήτησαν να δημοσιεύσουμε ορισμένους κωδικούς για το παιχνίδι. Δυστυχώς θα τους απογοητεύσουμε. Βλέπετε, οι προγραμματιστές του KKND δεν έκριναν σκόπιμο να επιτρέψουν στον παίκτη να κάνει ζαβολιές και προτίμησαν να τον αφήσουν να παιδεύεται. Ισως και να έχουν δίκιο. Για τους κακομαθημένους που επιμένουν, όμως, δημοσιεύουμε μια μίνι-επέμβαση στο παιχνίδι, που επιτυγχάνεται με τη βοή-

Chaos Island





Krush, Kill'n'Destroy



Krush, Kill 'n' Destroy

θεια οποιουδήποτε Hex Editor. Φορτώστε σε αυτόν ένα σωσμένο παιχνίδι και κοιτάξτε την πρώτη γραμμή. Λογικά θα μοιάζει κάπως έτσι:

00000000 - 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

Αντικαταστήστε την με τα εξής:

00000000 - 0100 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF 0000

για να αποκτήσετε πολλές πρώτες ύλες.

Καλή επιτυχία!

CHAOS ISLAND

Οι δεινόσαυροι επέστρεψαν αλλά η παρουσία τους μάλλον δεν συνάρπασε ιδιαίτερα τους κατόχους υπολογιστών. Αν πάντως θέλετε να διευκολύνετε λίγο τα πράγματα, πατήστε τα πλήκτρα CTRL, SHIFT, X και S κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αν όλα πάνε καλά, μία κόκκινη μπάρα θα εμφανιστεί στο κάτω αριστερό τμήμα της οθόνης. Κατόπιν γράψτε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς και πατήστε ENTER:

Kill - Σκοτώνει τον επιλεγμένο εχθρό.

Egg raptor - Σας δίνει ένα αυγό raptor.

Egg trex - Σας δίνει ένα αυγό trex.

Egg stegosaur - Σας δίνει ένα αυγό stegosaur.

Egg parasaur - Σας δίνει ένα αυγό parasaur.

Egg dilo - Σας δίνει ένα αυγό dilophosaur.

Egg triceratops - Σας δίνει ένα αυγό triceratops.

Egg compy - Σας δίνει ένα αυγό compy.

Money # - Αντικαταστήστε το "#" με τον αριθμό των εφοδίων που επιθυμείτε. Σας δίνει τα ορισμένα εφόδια.

Win - Ολοκληρώστε άκοπα την αποστολή.

Lose - Δεν θα θέλετε να το κάνετε...

Macleod - Γίνεστε άτρωτοι.

Clear - Καθαρίζει το χάρτη.

Prince - Εμφανίζει ένα σχόλιο του προγραμματιστή.

Remdul - Αποκτάτε πρόσβαση στον κρυμμένο χαρακτήρα.

Drawrect - Πλαισιώνει με τετράγωνα όλες τις μονάδες. Το πρόβλημα είναι ότι ο μόνος τρόπος για να το καταργήσετε είναι η επανεγκατάσταση του παιχνιδιού.

Chaos Island



Grid - Επίσης κάνει μία μόνιμη αλλαγή, η οποία καταργείται μόνο με επανεγκατάσταση. Συγκεκριμένα, φτιάχνει ένα πλέγμα στο χάρτη.

Core - Δείτε φωτογραφίες των προγραμματιστών (αν είστε συγγενείς τους, βέβαια!).

Raggsdale - Εμφανίζει τη λίστα των cheats.

Hppr # - Αντικαταστήστε το "#" με το ποσοστό επί τοις εκατό της ενέργειας που θέλετε να έχει η επιλεγμένη μονάδα.

Επίσης μπορείτε να δοκιμάσετε τα εξής:

Shift + F3 - Παγώνει προσωρινά το παιχνίδι.

Shift + F4 - Προχωρά τη δράση ανά frame.

Shift + F5 - Επιστροφή στα ειωθότα.

STREET FIGHTER ZERO

Πότε επιτέλους θα τελειώσει η εν λόγω σειρά της Capcom; Πόσα ακόμα συμπληρώματα θα προστεθούν στον τίτλο του παιχνιδιού; Ουδείς γνωρίζει. Αν είστε από εκείνους που δεν τους κουράζει η επανάληψη και αντέχετε ακόμη αυτό το παλιομοδίτικο

HINTS & TIPS

beat'em up, σας αποκαλύπτουμε μερικά από τα μυστικά του.

Στην οθόνη επιλογής μαχητών, πηγαίνετε στην επιλογή Random και κρατήστε πατημένα ένα από τα ακόλουθα πλήκτρα, για να δείτε κάποιους κρυφούς χαρακτήρες:

Για τον **AKUMA (GOUKI):** 3X KICK + Punch ή Kick

Για τον **M. BISON (VEGA):** 3X PUNCH + Punch ή Kick

Για τον **DAN HIBIKI:** SELECT + Punch ή Kick

Το cheat εφαρμόζεται είτε πατήσετε Punch είτε Kick. Η

NBA LIVE 98

Αλλος ένας μήνας που ασχολούμαστε με το φετινό παιχνίδι basket της Electronic Arts. Οπως σας υποσχεθήκαμε στο προηγούμενο τεύχος, θα καταδυθούμε ακόμα βαθύτερα στα άδυτα του NBA Live και θα σας υποδείξουμε το πώς μπορείτε να αλλάξετε κάποια γραφικά στο παιχνίδι και να βάλετε τις δικές σας στολές, πρόσωπα παικτών και σήματα ομάδων.

Για να γίνει εφικτό αυτό, θα χρειαστείτε:

- Την έκδοση 1.1 του NBA Live 98. Αν δεν την έχετε βρει ήδη, στο CD του "PC Master" και στο directory Patches υπάρχει το σχετικό πρόγραμμα που αναβαθμίζει το παιχνίδι σε αυτή την έκδοση.

- Τα προγράμματα Gfxpak και Gfxview, τα οποία επίσης θα βρείτε (συμπιεσμένα) στο directory Patches του CD. Για όσους ενδιαφέρονται, το NBA Live χρησιμοποιεί δύο σπάνια είδη αρχείων: Τα αρχεία FSH περιέχουν μία ή περισσότερες εικόνες, ενώ τα αρχεία VIV πολλά FSH. Τα προγράμματα Gfxpak και Gfxview επιτρέπουν την επεξεργασία τέτοιων αρχείων.

- Κάποιο πρόγραμμα βάσης δεδομένων, όπως Access, dBase ή οποιοδήποτε άλλο μπορεί να διαβάσει και να γράψει αρχεία με την κατάληξη .DBF.

- Ενα πρόγραμμα επεξεργασίας γραφικών. Το Paint Shop Pro είναι ιδανικό για την περίπτωση.

Επίσης, θα πρέπει να έχετε εγκαταστήσει το παιχνίδι στο δίσκο σας κατά τέτοιο τρόπο, ώστε στον κατάλογο c:\NBA Live 98\art\ingame\players (αντικαταστήστε το c:\NBA Live 98 με τον κατάλογο όπου εσείς εγκαταστήσατε το παιχνίδι) να υπάρχει το αρχείο με την ονομασία plrdata.viv. Για να το κάνετε αυτό, θα πρέπει να επιλέξετε custom εγκατάσταση και να τσεκάρετε τις επιλογές Ingame Art, Players.

ΟΔΗΓΙΕΣ

Θα αποπειραθούμε να σας υποδείξουμε πώς μπορείτε να αλλάξετε το cyberface του Charles Barkley. Υπενθυμίζουμε ότι "cyberfaces" καλούνται τα πρόσωπα των παικτών, όπως φαίνονται κατά τη διάρκεια του αγώνα.

Αντιγράψτε τα Gfxview και Gfxpak στον κατάλογο όπου βρίσκεται το αρχείο plrdata.viv. Τρέξτε το Gfxview και επιλέξτε το ανωτέρω αρχείο με το "Enter". Μπροστά σας θα εμφανιστεί μία λίστα όλων των παικτών για τους οποίους έχει οριστεί κάποιο cyberface. Μετακινηθείτε στο 0chbarkl.fsh και πατήστε "S" για να το γράψετε στο δίσκο με το ίδιο όνομα. Μόλις τελειώσετε πατήστε "Enter", και θα δείτε πως το αρχείο που επιλέξατε περιέχει δύο εικόνες. Η εικόνα με το όνομα Face περιέχει το cyberface



του παίκτη, ενώ η άλλη με το όνομα Port τη μικρή εικόνα που εμφανίζεται στη διάρκεια του παιχνιδιού όταν γίνονται φάουλ. Επιλέξτε την πρώτη εικόνα και πατήστε πάλι "S", για να την αποθηκεύσετε στο δίσκο σας. Φορτώστε τη στο Paint Shop Pro, αφού κάνετε όσες αλλαγές επιθυμείτε. Μετατρέψτε τη σε εικόνα 256 χρωμάτων και αποθηκεύστε τη με το όνομα face.pcx (version 5). Μετονομάστε το αρχείο 0chbarkl.fsh σε x.fsh και βγείτε σε ένα παράθυρο DOS.

Μετακινηθείτε στο directory και γράψτε: gfxpak -c x.fsh 0chbarkl.fsh face.pcx face. Με αυτή την εντολή δημιουργήσατε ένα καινούριο αρχείο FSH με την ονομασία 0chbarkl.fsh. Χρησιμοποιήστε πάλι το πρόγραμμα Gfxview για να δείτε αν όλα πήγαν καλά και, αν μείνετε ικανοποιημένοι, γράψτε: gfxpak -p plrdata.viv 0chbarkl.fsh, για να εντάξετε τα καινούρια γραφικά στο παιχνίδι. Τώρα μπορείτε να τρέξετε το NBA Live και να θαυμάσετε τις δημιουργίες σας.

Αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα cyberface για κάποιον παίκτη που δεν υπάρχει στο παιχνίδι, θα ακολουθήσετε σχεδόν την ίδια διαδικασία. Αποθηκεύστε ένα οποιοδήποτε FSH αρχείο, μετονομάστε το, επεξεργαστείτε την εικόνα -σεβόμενοι το αρχικό μέγεθός της-, δημιουργήστε ένα καινούριο FSH αρχείο και εντάξτε το στο plrdata.viv. Καλό είναι το όνομα που θα δώσετε στο FSH αρχείο να τηρεί τις ονομασίες του NBA Live, δηλαδή να αποτελείται από 8 χαρακτήρες, να αρχίζει από το ψηφίο 0, να ακολουθούν τα δύο πρώτα γράμματα του μικρού ονόματος του παίκτη και μετά τα πέντε πρώτα γράμματα του επωνύμου του. Βέβαια, στο τέλος θα υπάρχει η κατάληξη FSH. Εκτός από όλα αυτά όμως, επιπλέον θα χρειαστεί να φορτώσετε στη βάση δεδομένων το αρχείο players.dbf -όπως εξηγήθηκε στο προηγούμενο τεύχος- και να γράψετε το όνομα του αρχείου FSH στο πεδίο playerpkg του παίκτη για τον οποίο δημιουργήσατε το καινούριο cyberface.

Πέρα από τα πρόσωπα των παικτών, μπορείτε να επέμβετε και σε άλλα γραφικά του NBA Live. Στο αρχείο teamdata.viv, που βρίσκεται στο directory art\ingame\teams, φυλάσσονται τα γραφικά των στολών και των γηπέδων των ομάδων, ενώ στον κατάλογο art\frontend\foregrnd\logos βρίσκονται τα σήματά τους.

Ακόμη κι αν τα προαναφερθέντα σας φαίνονται μεγάλος μπελάς (και μάλλον είναι), αξίζει να τα δοκιμάσετε, ώστε να μπορέσετε να φέρετε το παιχνίδι ακριβώς στα μέτρα σας. Αν φτιάξετε αξιόλογα πρόσωπα παικτών ή ομάδων, στείλτε στο περιοδικό τα FSH αρχεία τους, ώστε να συμπεριληφθούν στο CD.

Καλές επεμβάσεις!

HINTS & TIPS



Street Fighter Zero

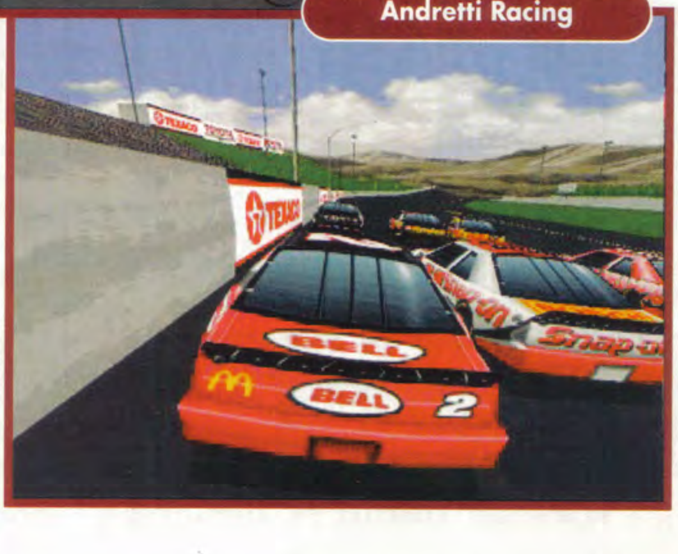


Street Fighter Zero

μόνη διαφορά είναι ότι καθένα επιλέγει μία διαφορετική παλέτα χρωμάτων.



Andretti Racing



Τα κόλπα όμως δεν σταματούν εδώ: Πηγαίνετε στις επιλογές και καθορίστε το χρόνο στο "99". Επιλέξτε οποιονδήποτε χαρακτήρα και περιμένετε λίγο κατά τη διάρκεια της μάχης. Επειτα από λίγο θα εμφανιστούν οι λέξεις "Time Over" και ο πρώτος παίκτης θα νικήσει, αν δεν έχει κτυπηθεί. Πρόκειται για ένα bug του παιχνιδιού που ίσως σας φανεί χρήσιμο.

Εκτός από την επιλογή χειρισμού των κρυφών χαρακτήρων, υπάρχει η δυνατότητα να τους αντιμετωπίσετε ως εχθρούς στο Arcade mode.

Για να παίξετε ενάντια στον Akuma, καθορίστε το επίπεδο δυσκολίας στα 5 αστέρια. Στη συνέχεια θα πρέπει να πετύχετε τουλάχιστον 10 super finishes σε ένα παιχνίδι, χωρίς να μεσολαβήσει καμία ήττα σας (τουλάχιστον, επιτρέπεται να ηττηθείτε σε κάποιο γύρο όχι όμως σε ολόκληρο αγώνα). Αν τα καταφέρετε, θα βρεθείτε αντιμέτωπος του Akuma ακριβώς προτού φθάσετε στον τελικό "κακό". Για να αντιμετωπίσετε τον Dan τα πράγματα είναι ευκολότερα, αφού αρκεί να επιλέγετε συνέχεια την ίδια ατάκα έπειτα από κάθε νίκη σας.

Θα γνωρίζετε βέβαια ότι στο Versus mode το παιχνίδι σάς επιτρέπει να αντιμετωπίσετε τόσο τον Akuma όσο και τον Dan. Παρ' όλα αυτά στο Arcade mode αγωνίζονται διαφορετικά, και ειδικά ο Akuma είναι πολύ επικίνδυνος.

ANDRETTI RACING

Αλλο ένας αγωνιστικό παιχνίδι νέας γενιάς, το οποίο υποστηρίζει τις σύγχρονες κάρτες γραφικών, διαθέτει πληθώρα επιλογών και σας επιτρέπει να δοκιμάσετε την τύχη σας οδηγώντας ένα μονοθέσιο με 300χλμ/ώρα. Αν τα αυτοκίνητα που το Andretti Racing σας επιτρέπει να ελέγξετε δεν σας φθάνουν, επιλέξτε Begin Career από το αρχικό menu και δώστε ένα από τα ακόλουθα ονόματα:

CHAO BROS -Για να παίξετε με αυτοκίνητα Indy

PEACEFUL OCEAN -Για κάτι λιγότερο εκκεντρικό. PC

ΧΡΗΜΑΤΙΣΤΗΡΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ



MULTIMEDIA CENTER

DAEWOO COMPUTERS

CT 540

ΒΑΣΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΗ

ATX Midi Tower Case, Intel TX Chipset, 32 MB SDRAM, SVGA S3 2MB 3D, FDD 1.44, HDD 2.1GB Ultra DMA, CD-ROM 24x Ultra DMA, Sound Card 16 bit 3D, Πληκτρολόγιο 104, Mouse, Monitor DAEWOO15' color.

με CPU Intell Pentium:

166MMX	200MMX	233MMX
317.000	320.000	338.000

CT 630

ΒΑΣΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΗ

ATX Midi Tower Case, Intel LX Chipset, 32 MB RAM, SVGA AGP 4MB 3D, FDD 1.44, HDD 2.1GB Ultra DMA, CD-ROM 24x Ultra DMA, Sound Card 16 bit 3D, Πληκτρολόγιο 104, Mouse, Monitor DAEWOO15' color.

με CPU Intel Pentium II:

233MMX	266MMX	300MMX	333MMX
436.000	457.000	510.000	560.000

Αποστολή με αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα.
Οι τιμές είναι ενδεικτικές, αλλάζουν συνήθως καθημερινά.
Δεν συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ.

ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ έως και 15 μηνιαίες δόσεις

www.mmcenter.gr

1. MULTIMEDIA CENTER :
ΒΑΣ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ 7,
(ΚΑΛΛΙΜΑΡΜΑΡΟ ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟ ΣΤΑΔΙΟ),
Τηλ: 7295349, 7259172

2. MULTIMEDIA CENTER :
ΣΟΛΩΜΟΥ 34, (ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ),
Τηλ: 3300330, 3300331

3. MULTIMEDIA CENTER ,
(SERVICE & UPGRADE):
ΒΑΣ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ 17,
Τηλ: 7251785

ΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ QUAKE 2
ΜΕΡΟΣ Δ΄

Πιστοί στο ραντεβού μας, παρουσιάζουμε το τέταρτο και τελευταίο μέρος των χαρτών του Quake 2. Αυτή τη φορά θα δούμε μαζί τους χάρτες των επιπέδων 6 έως και 8.

Του Βαγγέλη Παλάντζα

MISSION 6
STAGE 1: POWER PLANT

Βρείτε τον αντιδραστήρα και αποκαλύψτε τον πυρήνα.

STAGE 2: THE REACTOR

Βρείτε τον αντιδραστήρα και αποκαλύψτε τον πυρήνα.

STAGE 3: COOLING FACILITY

Ενεργοποιήστε την αντλία νερού, για να αντλήσετε το νερό από τον αντιδραστήρα.

STAGE 4: TOXIC DUMP

Πηγαίνετε στην περιοχή τοξικών αποβλήτων.

STAGE 5: PUMPING STATIONS 1&2

Ενεργοποιήστε το Σταθμό Αντλησης.

STAGE 6: TOXIC WASTE DUMP/THE REACTOR

Επιστρέψτε στον αντιδραστήρα και τελειώστε την αποστολή.

STAGE 7: BIG GUN

Καταστρέψτε το Ηλεκτρομαγνητικό Πυροβόλο.

MISSION 7
STAGE 1: OUTER HANGAR

Βρείτε το δρόμο μέσα στο κυρίως υπόστεγο.

STAGE 2: RESEARCH LAB

Εντοπίστε τη Μονάδα Επισκευής και κλέψτε το κεφάλι του Διοικητή.

STAGE 3: INNER HANGAR

Εντοπίστε και τον έλεγχο του υπόστεγου και κλείστε την κύρια έξοδο.

STAGE 4: LAUNCH COMMAND

Κλείστε το ψυκτικό του επεξεργαστή.

STAGE5: OUTLANDS

Καλέστε αεροπορική επιδρομή.

MISSION 8
STAGE 1: OUTER COURTS

Βρείτε έναν μηχανισμό CD.

STAGE 2: LOWER PALACE

Βρείτε το CD Επικοινωνιών.

STAGE 3: UPPER PALACE/LOWER PALACE

Συνεχίστε την έρευνα για το CD Επικοινωνιών.

STAGE 4: UPPER PALACE

Διακόψτε τις επικοινωνίες και βγείτε από το παλάτι.

STAGE 5: INNER CHAMBER

Καταδιώξτε τον Makron στο θάλαμό του και γευτείτε το αίμα του.



1 Από την είσοδο 1 πέστε κάτω, πάρτε το κλειδί 2 και μπείτε στην τρύπα 3, αποφεύγοντας το Boss.



2 Χτυπήστε τα βαρέλια 4, πηδήξτε από το παράθυρο στο σημείο 5 και ανοίξτε την πόρτα 6.



3 Από την είσοδο 1, ακολουθήστε το διάδρομο προς την πόρτα 2.



4 Πάρτε τα Data CD 3, Hyperblaster 4 και προσέξτε τις Iron Maiden 5.



5 Επιστρέψτε στο άνω επίπεδο και πηγαίνετε προς την αντίθετη πλευρά, ανοίγοντας την πόρτα 6.



6 Στον αντιδραστήρα πατήστε το διακόπτη 7, για να αποκαλύψετε τον πυρήνα 8. Από την έξοδο 9 πηγαίνετε στη Μονάδα Ψύξης.



7 Από το σημείο εισόδου 1, πατήστε το διακόπτη 2, ανοίγοντας την καταπακτή 3.



8 Κατεβείτε τη σκάλα 4 και βρείτε τη μυστική είσοδο 5.



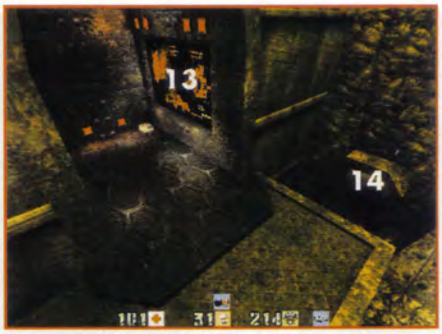
9 Πάρτε το Hyperblaster 6 και ακολουθήστε έναν από τους τρεις ανελκυστήρες 7.



10 Γυρίστε τη βαλβίδα 8, στη συνέχεια πατήστε το διακόπτη 9 και βρείτε τη μυστική είσοδο 10.



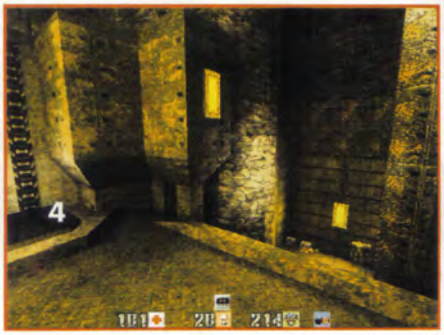
11 Ανεβείτε τον ανελκυστήρα 11. Συνεχίστε προς την τρύπα 12 και την έξοδο 13.



12 Επανέλθετε στο σημείο του χάρτη 13 και μπείτε στο σημείο 14, την είσοδο της μονάδας αποβλήτων.



13 Από την είσοδο 1, ανεβείτε στον ανελκυστήρα 2 και πάρτε το Grenade Launcher 3.



14 Σκοτώστε όποιον βρείτε μπροστά σας, ωσότου φθάσετε στον ανελκυστήρα 4.



15 Από το σημείο 4 συνεχίστε στη γέφυρα, προς το Railgun 5 και το τέλος του Stage.



16 Από την είσοδο 1 φθάστε στην εικονιζόμενη αίθουσα και πάρτε το Grenade Launcher



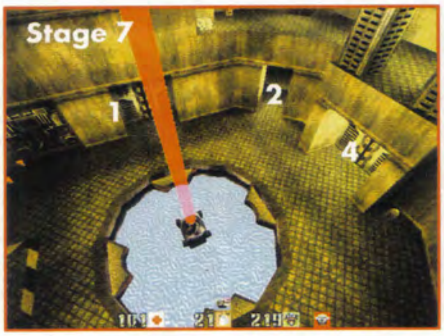
17 Πατήστε το διακόπτη 3 ενεργοποιώντας το σταθμό και βγείτε από την πόρτα 4.



18 Από το σημείο εισόδου πάρτε το BFG 5 και ανεβείτε στον ανελκυστήρα 6, αποκτώντας το μπλε κλειδί.



19 Τελειώνοντας την αποστολή καταστροφής του αντιδραστήρα, ανεβαίνετε στον ανελκυστήρα 1 προς το Big Gun.



20 Από το σημείο 1, ακολουθήστε τον ανελκυστήρα 2 και νικήστε το Boss.



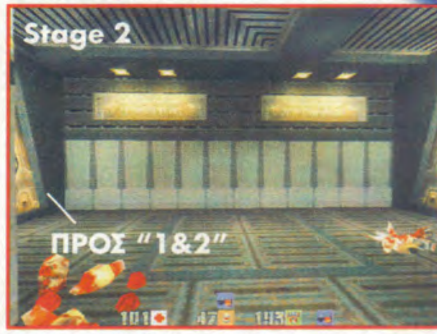
21 Πατήστε το διακόπτη 3 και βγείτε από την πόρτα 4.



22 Από το σημείο εισόδου 1, κατεβείτε τον ανελκυστήρα 2 και πατήστε το διακόπτη 3, για να απενεργοποιήσετε το δυναμικό πεδίο.



23 Πατήστε το διακόπτη 4 και ακολουθήστε την πορεία προς το Research Lab.



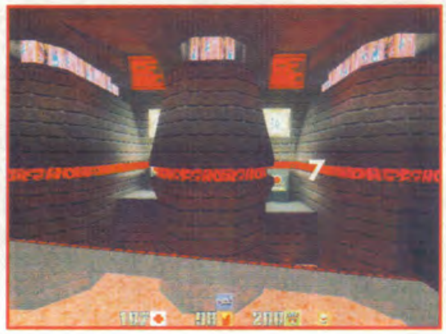
24 Ακολουθήστε την πορεία προς 1 και 2.



25 Πατήστε το keyboard 3 και πάρτε το κλειδί 4.



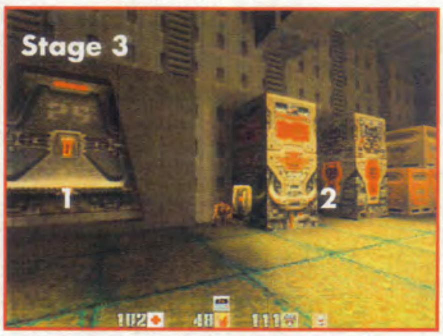
26 Ανοίξτε την πόρτα 5 με το κλειδί και ανεβείτε τον ανελκυστήρα 6.



27 Πατήστε τους διακόπτες 7, απενεργοποιώντας τα δυναμικά πεδία.



28 Πάρτε το κεφάλι του Διοικητή και επιστρέψτε στο εξωτερικό υπόστεγο από την πόρτα 8.



29 Από το σημείο εισόδου 1, χτυπήστε τον τοίχο στο σημείο 2, για να αποκαλύψετε μυστική είσοδο.



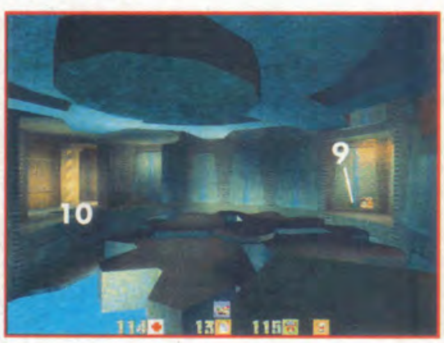
30 Πέσετε στο κάτω επίπεδο προς την πόρτα 3 και κλείστε την τουρμπίνα από το keyboard 4.



31 Πατήστε το διακόπτη 5 για να γυρίσει η ζώνη μεταφοράς. Χτυπήστε το κιβώτιο 6 για να βρείτε Quad.



32 Πατήστε το διακόπτη 6 και βρείτε την υποθαλάσσια μυστική είσοδο 7, γυρίστε ξανά και πατήστε το διακόπτη 8.



33 Πάρτε την ασπίδα 9 και διασχίστε τα γρανάζια, περνώντας στη δίοδο 10.



34 Πατήστε το διακόπτη 11 για να ενεργοποιήσετε τη γέφυρα. Πάρτε την αδρεναλίνη 12 και την πανοπλία και πατήστε το διακόπτη 13.



35 Πατήστε το διακόπτη 14 για να χαμηλώσετε τον ανελκυστήρα και τον 15 για να κλείσετε την πόρτα του υπόστεγου. Βγείτε από την πόρτα 16.



36 Από το σημείο 1, ακολουθήστε την πόρτα 2, σκοτώνοντας όποιον βρείτε μπροστά σας.



37 Από την πόρτα 3 ανεβείτε στο επάνω επίπεδο και γυρίστε τον τροχό 4.



38 Από την είσοδο 5 χτυπήστε τους τοίχους, πάρτε το Power Shield 6 και γυρίστε στην έξοδο.



39 Από το σημείο εισόδου 1, συνεχίστε ώσπου να βρείτε τη συσκευή αεροπορικής επιδρομής 2.



40 Τοποθετήστε τη συσκευή στο σημείο 3 και περιμένετε την επιδρομή. Έπειτα μπείτε στην αίθουσα δίπλα.



41 Κατευθυνθείτε στην έξοδο 4.



42 Από την είσοδο 1 βγείτε και χτυπήστε, για να ανακαλύψετε τη μυστική είσοδο 2.



43 Πατήστε το διακόπτη 3 για να ανοίξετε πάλι την κάτω πόρτα, έπειτα το διακόπτη 4 για να ανοίξετε μία μυστική πόρτα.



44 Στον τοίχο και στο σημείο 5, αποκαλύψτε τη μυστική κρύπτη και ακολουθήστε τη δίοδο 6.



45 Πυροβολήστε τον τοίχο, πατήστε το διακόπτη 7 και μετά το διακόπτη 8.



GAMES CLUB
TOMB RAIDER II
LARA CROFT
DUNGEON KEEPER
ΤΙΜΕΣ ΤΕΛΙΚΕΣ ΜΕ ΦΠΑ
ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM • CD-ROM TITLES ΑΠΟ 4.900
UBIK 13.900
STARCRAFT 15.500
LUCKY LUKE 13.900
FIGHTING FORCE 13.900
SCREAMER RALLY 13.900
X-FILES 13.900
WAR BREEDS 12.900
LONG BOW 2 12.500
WIPE OUT 4.900
ARNIE 2 4.900
GREY WOLF 5.900
COMANCHI 4.900
DESTRUCTION DERBY 4.900
PITFALL 5.900
CRITICAL MISSION 6.900
BIG RED RACING 5.900
ADVANCED DESTROYER 4.900
APACHE 4.900
DOOM 4.900
MDK 5.900
DRAGON LORE 2 5.900
DOMINUS 4.900
DESCENT 2 4.900
HYPERBLADE 4.900
FIFA '97 5.900
EF 2000 5.900
SWAT 6.900
DOMINUS 4.900
ΤΑΞΙΔΙΑ ΕΛΛΑΔΟΣ 6.900
CYBERIA 2 6.900
RIPER 7.900
DESTINY 7.900
TERMINAL VELOCITY 4.900
DANGEON HACK 4.900
CYBER MAGE 4.900
STONEKEEP 5.900
ASSAULT RIGS 5.900
DOOM 2 5.900
TEAM F1 6.900
MANIC KARTS 5.900
VIRTUAL KARTS 5.900
NBA LIVE '97 5.900
OLYMPIC GAMES 5.900
OLYMPIC SOCKER 5.900
STRIP POKER PRO 5.900
FLYING CORPS 6.900
DRUID 5.900
JET FIGHTERS 3 6.900
269.000 ΔΡΧ.
INTEL 200 MMX 16MB, SOYO 5 EA5, HDD 2.1 SEAGATE,
SOUNDBLASTER 16, SVGA CARD 4MB 3D, 16x CD-ROM HITACHI,
MONITOR 15" ICE-PHILIPS, KEYBOARD, MOUSE, ΗΧΕΙΑ, FDD 1.44
ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ -
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ
- ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-1
ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-2
ΜΕΛΕΤΕΣ - ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ
-ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΔΙΚΤΥΩΝ
ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ
ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ
ΜΕ 800 ΔΡΧ.
ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ
ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755



46 Πατήστε το διακόπτη 1 και απενεργοποιήστε τα δυναμικά πεδία.



47 Χτυπήστε το διακόπτη 2 και αποφύγετε τα laser. Χρησιμοποιήστε τον ανελκυστήρα 3.



48 Από την είσοδο 1, πατήστε τους διακόπτες 2, για να απενεργοποιήσετε τα δυναμικά πεδία.



49 Πάρτε το DATA CD δίπλα στο Laser Επικοινωνίας.



50 Κλείστε το Laser Επικοινωνίας.



51 Βγείτε από την πόρτα 1 προς το Inner Chamber.



52 Πατώντας το keyboard 2 ανοίγετε την πρόσβαση στο επόμενο επίπεδο.



53 Από την είσοδο 1, πιέστε την πόρτα 2 και απομακρυνθείτε γρήγορα, καθώς laser κομματιάζουν την πόρτα.



54 Πατήστε και τους δύο διακόπτες 3 και 4, αντιμετωπίζοντας της Iron Maiden.



55 Πατήστε στα σημεία 5. Ακολουθήστε τον Makron, πατώντας τους διακόπτες 6 και 7.



56 Ο Makron αυτοπροσώπως: ταχύτης και αυτοσυγκέντρωσις!



57 Αφού σκοτώσετε τον Makron, δραπετεύστε χρησιμοποιώντας την κάψουλα διαφυγής 8.


Για να είστε πολύ μέσα
στο μπάσκετ
Τριποντο
Οι εγκυρότερες αναλύσεις
Από τον
Φίλιππο Συρίγο
Οι πιο καυτές στήλες
Ηλίας Δρυμώνας,
Νίκος Παπαδογιάννης,
Στέλιος Γρηγοριάδης
Απευθείας σύνδεση με το NBA
Κώστας Παπαδάκης
Οι πιο ενδιαφέρουσες συνεντεύξεις
Γ. Βαλαβάνης,
Γ. Ντεντόπουλος,
Π. Παναγιωτόπουλος
Σπαρταριστά παρασκήνια
Γιάννης Φιλέρης
Οι πιο αναλυτικές στατιστικές
Γιάννης Ψαράκης
Η άλλη όψη του φεγγαριού
Δημήτρης Καρύδας
ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΠΡΟΜΠΑΣΚΕΤ 1998
Προβλέψτε τα αποτελέσματα των αγώνων της Α1 και κερδίστε πλούσια δώρα
το περιοδικό του μπάσκετ κάθε Τρίτη στα περίπτερα

ADVENTURE SOS

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Επειδή ο χώρος δεν επαρκεί, θα περάσουμε αμέσως στα θέματά μας. Περισσότερα τον άλλο μήνα, ενώ όσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο καλό είναι να γράφετε μέσα στο γράμμα και τον αριθμό τηλεφώνου σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια. Μπορείτε όμως να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει κι εμείς θα σας βοηθήσουμε.

BLACK DAHLIA

Καταρχήν δυο λόγια για το παιχνίδι: Οι ΗΛΙΑΣ ΜΑΝΕΣΙΩΤΗΣ από την Αθήνα και ΣΤΑΘΗΣ ΓΙΑΚΟΥΜΗΣ από την Καλαμάτα επισημαίνουν ότι στο παιχνίδι η οργάνωση λέγεται Brotherhood of Thule (ή Thulh) και δεν έχει σχέση με τη μυθολογία της Brotherhood of Cthulu που αναφέρω. Ναι, εν μέρει έχουν δίκιο. Η οργάνωση στο Black Dhalia ονομάζεται Brotherhood of Thule (πρόκειται περί παραδρομής μου), όμως διαφωνώ πλήρως στο ότι δεν έχει σχέση με τη μυθολογία του Cthulu. Η συγκεκριμένη μυθολογία δεν είναι κάτι το απόλυτα σταθερό. Στη γενικότητά της αναφέρεται στους περίφημους Ancients, οι



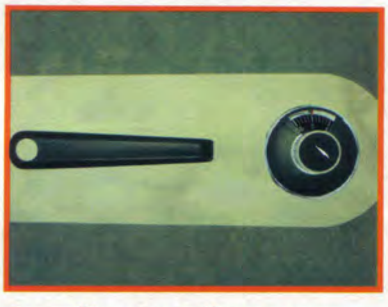
Το πρώτο Easter Egg.

οποίοι προσπαθούν να βρουν ένα πέρασμα, μία πύλη για να κυριέψουν τη Γη. Οσον αφορά σε αυτή τη μυθολογία, σχεδόν πάντοτε κάποιοι προσπαθούν να την εκμεταλλευτούν και να γίνουν "υπεράνθρωποι", ουσιαστικά κυριαρχώντας στον πλανήτη. Με την ίδια μυθολογία καταπιάνονται τόσο το Shadow of the Comet όσο και το Prisoner of Ice. Σε πιο ελεύθερη απόδοση, στην εν λόγω μυθολογία "ακουμπάνε" εν μέρει τα Dark Seed αλλά και -πολύ περισσότερο- το Black Dhalia, το οποίο έχει ενσωματώσει σχεδόν συνολικά το μύθο στο σενάριό του.

Ας συνεχίσουμε, όμως, και ας δούμε ορισμένα "παράξενα" του παιχνιδιού:

Ναι, όσο και αν ακούγεται παράφωνο, έχουν βρεθεί μέχρι τώρα τουλάχιστον 2 "Easter Eggs" στο παιχνίδι. Ο ορισμός είναι λίγο υπερβολικός για την περίπτωση, αλλά δεν υπάρχει άλλος καλύτερος για να αποδώσει ό,τι ακριβώς συμβαίνει. Πρόκειται για δύο "τραβηγμένες" κινήσεις από τη μεριά του παίκτη/χρήστη, με επακόλουθο δύο "παράξενες" αντιδράσεις/video από τον ήρωα του παιχνιδιού. Εκείνα που κάνουν εντύπωση είναι το ότι οι προγραμματιστές πρόβλεψαν αυτές τις δύο αντιδράσεις αλλά και το ότι οι χρήστες τις ανακάλυψαν.

Η πρώτη κίνηση μπορεί να γίνει σχεδόν σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού. Ενώ λοιπόν βρίσκεσαι σε ένα δωμάτιο, άρχισε να στριφογυρίζεις όσο πιο γρήγορα μπορείς. Για να το επιτύχεις, πήγαινε τον κέρσορα στην άκρη της οθόνης, πάτα το πλήκτρο του mouse και, κρατώντας το πατημένο, άρχισε να μετακινείς τον κέρσορα ανάλογα, προς το μέσο ή την άκρη της οθόνης. Σκοπός σου είναι να αρχίσεις να περιστρέφεσαι με τη μέγιστη δυνατή ταχύτητα. Οταν αυτό συμβεί, μετά από ελάχιστες περιστροφές, θα παρακολουθήσεις ένα video όπου ο ήρωας θα δει αστεράκια και μετά θα σ' τα ψάλλει... κανονικά και με το νόμο.

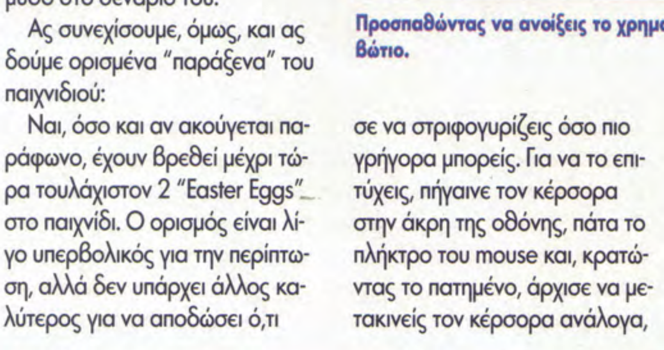


Προσπαθώντας να ανοίξεις το χρηματοκιβώτιο.

Η δεύτερη συμβαίνει προς το τέλος του παιχνιδιού, στο 6ο CD, κι ενώ βρίσκεσαι στο ξενοδοχείο σου, το "Sunset Arms Hotel" στο Los Angeles. Κάνε κλικ στο τηλέφωνο και ο ήρωας, ο Jim Pearson, θα κάτσει στο κρεβάτι και θα καλέσει την τηλεφωνήτρια. Τότε θα εμφανιστούν μία σειρά ονομάτων που μπορείς να καλέσεις, ανάλογα φυσικά με το τι έχεις κάνει μέχρι το συγκεκριμένο σημείο. Στη συνέχεια, αντί να κάνεις κλικ σε ένα από τα διαθέσιμα ονόματα, κάνε κλικ πάνω σου (δηλαδή πάνω στον ήρωα, τον Jim). Αυτός θα αφήσει κάτω το ακουστικό, θα σηκωθεί όρθιος και θα σου πει ποιος είναι (δηλ. το όνομά του) υποδεικνύοντάς σου έτσι το λάθος που έχεις κάνει.

Ενα πρόβλημα που έχω με το παιχνίδι είναι ότι ακόμη δεν έχω καταφέρει να ανοίξω το χρηματοκιβώτιο που βρίσκεται στο γραφείο του Winslow. Δύο φίλοι έχουν αφήσει μηνύματα όπου αναφέρουν ότι έλυσαν το γρίφο και περιγράφουν τι περίπου έχουν κάνει, αλλά δεν βγαίνει άκρη.

Για να σε διευκολύνω, γράφω ότι στα δεξιά σου όπως μπαίνεις στο γραφείο και πάνω στο file cabinet υπάρχει μία φωτογραφία στην οποία αναγράφεται το σκορ ενός αγώνα (Harvard 19, Yale 6, -1933-). Τώρα πήγαινε στην απέναντι μεριά του γραφείου, στην πόρτα, πίσω από την



Το δεύτερο Easter Egg.

οποία ακούγεται η ομιλία του Winslow με τη γραμματέα του. Στα δεξιά της πόρτας όπως κοιτάς υπάρχει ένα πίνακας που απεικονίζει μία πιατέλα με φρούτα. Κάνεις κλικ στον πίνακα και στο κοντινό πλάνο κάνεις κλικ τον κέρσορα στην κάτω αριστερή γωνία όπως κοιτάς. Μετακινείς τον πίνακα και βλέπεις το χρηματοκιβώτιο. Κάνεις κλικ σε αυτό και περνάς στο κοντινό πλάνο. Τώρα είναι προφανές ότι ο συνδυασμός είναι 19-6-33. Από ποια κατεύθυνση όμως, και, πώς κινείς το μηχανισμό (dial);

Σε αυτό το σημείο έχω κολλήσει και, ό,τι και αν έχω δοκιμάσει (π.χ. να κάνω μία πλήρη περιστροφή και να ξαναπεράσω στο μηδέν, ακριβώς όπως ήθελε στην αρχή του συνδυασμού και το LightHouse!), δεν βγαίνει τίποτα. Ετσι, παρακαλώ οποιονδήποτε έχει περάσει το συγκεκριμένο σημείο να στείλει ένα γράμμα στο περιοδικό με την ένδειξη "Για τη στήλη Adventure SOS" ή να αφήσει ένα μήνυμα στην Adventure Magic (http://www.compulink.gr/games/conf), περιγράφοντας ακριβώς το τι έχει κάνει.

MONKEY ISLAND 1

Η φίλη της στήλης ΑΡΓΥΡΩ ΚΑΤΡΗ ζητά να δημοσιεύσουμε τις προσβολές και τις απαντήσεις των πειρατών στο παιχνίδι. Εχουμε λοιπόν:

PIRATES INSULTS AND ANSWERS

1. Soon you'll be wearing my sword like a shish-kebab. (Insult)
   "First you'd better stop waving it like a feather-duster". (Answer)
2. "You fight like a dairy farmer."
   "How appropriate! You fight like a cow."
3. "I once owned a dog who was smarter than you."
   "He must have taught you everything you know."
4. "You make me want to puke."
   "You make me think somebody already did."
5. "You have the manners of a beggar."
   "I wanted to make sure you'd feel comfortable with me."
6. "This is the END for you, you gutter-crawling cur!"
   "And I've got a little TIP for you. Get the POINT?"
7. "My handkerchief will wipe up your blood!"
   "So you got that job as janitor, after all."
8. "Nobody's ever drawn blood for me and nobody ever will!"
   "You run THAT fast?"
9. "I got this scar on my face during a mighty struggle!"
   "I hope now you've learned to stop picking your nose."
10. "Have you stopped wearing diapers yet?"
    "Why, did you want to borrow one?"
11. "I've heard you were a contemptible sneak."
    "Too bad. Noone's ever heard of you at all."
12. "You're no match for my brains, you poor fool."
    "I'd be in real trouble, if you ever used them."
13. "There are no words for how disgusting you are."
    "Yes, there are. You just never learned them."
14. "I've spoken with apes more polite than you."
    "I'm glad to hear you attended your family reunion."
15. "I am not going to take your insoleuse sitting down."
    "Your hemorrhoids are flaring up again, eh?"
16. "People fall at my feet when they see me coming."
    "Even before they smell your breath?"

Τώρα πήγαινε στη Swordmaster. Προχώρησε όλο δεξιά και WALK TO SWORDMASTER. Πες την 2 (ή οτιδήποτε άλλο θέλεις). Πρέπει να κερδίσεις τη μονομαχία σας.

Οι προσβολές είναι διαφορετικές αλλά οι απαντήσεις παραμένουν ίδιες.

SWORDMASTER'S INSULTS AND ANSWERS

1. "No one will ever catch ME fighting as badly as you do" (Insult).
   "You run THAT fast?" (Answer).
2. "I will milk every drop of blood from your body!"
   "How appropriate! You fight like a cow."
3. "My last fight ended with my hands covered with blood."
   "I hope now you've learned to stop picking your nose."
4. "My sword is famous all over the Caribbean!"
   "Too bad. Noone's ever heard of you at all."
5. "I've got the courage and scill of a master swordsman."
   "I'd be in real trouble, if you ever used them."
6. "Now I know what filth and stupidity really are."
   "I'm glad to hear you attended your family reunion."
7. "Only once have I met such a cowar."
   "He must have taught you everything you know."
8. "Every word you say to me is stupid!"
   "I wanted to make sure you'd feel comfortable with me."
9. "I hope you have a boat ready for a quick escape."
   "Why, did you want to borrow one?"
10. "My tongue is sharper than any sword."
    "First you'd better stop waving it like a feather-duster."
11. "There are no clever moves that can help you now."
    "Yes, there are. You just never learned them."
12. "If your brother's like you, better to marry a pig."
    "You make me think somebody already did!"
13. "My name is feared in every dirty corner of this island."
    "So you got that job as janitor, after all."
14. "My wisests enemies run away at the first sight of me."
    "Even before they smell your breath?"
15. "You are a pain in the backside, sir."
    "Your hemorrhoids are flaring up again, eh?"
16. "I have got a long sharp lesson for you to learn today."
    "And I have got a little TIP for you. Get the POINT?".
17. "I usually see people like you passed out on the tavern floors."
    "Even before they smell your breath?" αλλά και:
    "I'm glad to hear you attended your family reunion."

Η τελευταία προσβολή έχει δύο απαντήσεις, ήδη γνωστές από προηγούμενες ερωτήσεις-προσβολές!

ROLE PLAYING GAMES

ALTERNITY PLAYER'S HANDBOOK

Σας αρέσουν τα παιχνίδια των οποίων η δράση διαδραματίζεται στο μέλλον; Για όσους απαντούν θετικά στην προηγούμενη ερώτηση, το Alternity είναι ένα καινούριο σύστημα κανόνων για science fiction role-playing. Σε αυτό το έγχρωμο βιβλίο κανόνων για τους παίκτες θα βρείτε εισαγωγή για "γρήγορο παιχνίδι", οδηγίες για να δημιουργήσετε ήρωες science fiction καθώς επίσης κανόνες για μάχες, προκλήσεις, συμπλοκές, εξωγήινους, μεταλλαγμένους, ψυχικές δυνάμεις και εξοπλισμούς του μέλλοντος.



Προσοχή! Το Alternity Player's HB συνοδεύεται από την περιπέτεια Black Starfall, η οποία διατίθεται δωρεάν.

Βιβλίο κανόνων της TSR / Για παίκτες που αγαπούν το παιχνίδι σε κόσμους science fiction στο απώτερο μέλλον / Τιμή: 10.800 δρχ.

EVERMEET: ISLAND OF ELVES

Στους αρχαίους χρόνους έγινε η μάχη ανάμεσα στον Carellon Larethian - αρχηγό του Πανθέου των Elves- και τον Άρχοντα Malor. Νικημένος σε εκείνη την αναμέτρηση, ο Malor νιώθει να θεριεύει μέσα του το μίσος για καθετί που σχετίζεται με Elves. Μετά από χιλιάδες χρόνια σχεδίων, ο Malor είναι πια έτοιμος να ξεκινήσει την τρομερή εκδίκησή του.



Νουβέλα με σκληρό εξώφυλλο για Forgotten Realms / Από την Elaine Cunningham / Τιμή: 7.290 δρχ.

ILLITHIAD



Έφθασε η στιγμή μέσα από το πολυσύμπαν να γνωρίσουμε τους Illithids, από τα δημοφιλέστερα τέρατα του AD&D. Μέσα σε αυτό το έγχρωμο βιβλίο θα βρείτε λεπτομερείς πληροφορίες για την κοινωνία των Mind Flayers, την ψυχολογία τους, τα σωματικά χαρακτηριστικά και την ιστορία τους.

Accessory της σειράς Monstrous Arcana / Για αρχάριους έως έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters / Τιμή: 7.200 δρχ.

CORMYR: A NOVEL

Καθώς ο Azonu IV, βασιλιάς του Cormyr, σωριάζεται νεκρός μετά από δολοφονική ενέδρα, οι πολιτικές και μαγικές δυνάμεις του έθνους δίνουν μάχη για να πάρουν στα χέρια τους το μέλλον της χώρας. Απέναντι στην επικείμενη συμφορά εξετάζονται τόσο η ιστορία του Cormyr όσο και εκείνη της οικογένειας που το κυβερνά, μήπως και στο παρελθόν βρεθούν τα όπλα που θα βοηθήσουν να σωθεί το μέλλον.



Νουβέλα των Forgotten Realms / Από τους Greenwood και Grubb / Τιμή: 2.600 δρχ.

SHADOWBORN

Είναι το πιο μισητό όνομα για τους Undeads, αφού ανήκει στην οικογένεια που έδωσε ιερή υπόσχεση να ξαναφέρει το Βασίλειο του Τρόμου στα χέρια των Δυνάμεων του Φωτός. Οπλισμένος με τα μαγικά όπλα του, ο Shadowborn ξεκινά τον αγώνα για να διαλύσει τις τάξεις των Απέθαντων.

Νουβέλα του Ravenloft / Από τους Connors και Bebre's / Τιμή: 2.600 δρχ.

THE SHADOW RIFT

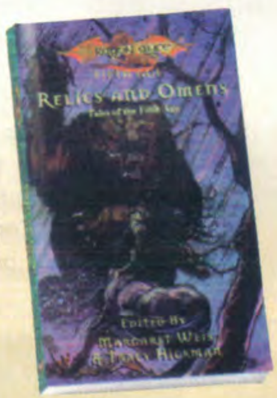
Με το ξεκίνημα της Μεγάλης Ενωσης, ένα ορθάνοιχτο, γεμάτο ομίχλη χάσμα εμφανίζεται στο κέντρο του κόσμου του Ravenloft. Οι αισιόδοξοι επιμένουν ότι δεν είναι παρά ένα απύθμενο χάσμα, κανείς όμως δεν φαίνεται αρκετά γενναίος για να το γνωρίσει. Τώρα φθάνει η στιγμή για τους ήρωές μας να εμποδίσουν έναν σατανικό μάγο από το να περάσει μέσω του Shadow Rift στο Βασίλειο του Τρόμου.



Περιπέτεια και accessory μαζί για το Ravenloft / Για αρχάριους έως έμπειρους Dungeon Masters / Τιμή: 8.280 δρχ.

RELICS & OMENS

Σε αυτή τη συλλογή διηγημάτων -μετά τον Πόλεμο του Χάους και στο ξεκίνημα του Fifth Age- οι θεοί έχουν εξαφανιστεί, έχοντας πάρει μαζί τους τη μαγεία. Νέοι ήρωες, τέρατα και αναζητήσεις γεννιούνται, καθώς ο καινούριος κόσμος παίρνει μορφή με τρόπο παράδοξο και συνάμα οικείο.



Ανθολογία του Dragonlance, Fifth Age / Από τους Weis και Hickman / Τιμή: 2.600 δρχ.

ΝΕΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ

Τώρα το Magic και από την αλυσίδα καταστημάτων "Multirama Γερμανός" σε Κηφισιά, Αλιμο, Μουσείο, Μελίσσια, Περιστέρι, Χολαργό, Καλλιθέα και Θεσσαλονίκη.

CONSPIRACY

Καθώς συνεχίζονται οι έρευνες στη Μακρινή Ανατολή για τη νύφη του Waterdeep, η οποία έπεσε θύμα απαγωγής, οι δυνάμεις των paladins και των μισθοφόρων ενώνονται. Για πρώτη φορά, το σκοτεινό μυστικό που κρύβεται πίσω από την απαγωγή αποκαλύπτεται και οι πρωταγωνιστές της αναζήτησης αναλογίζονται ότι οι δοκιμασίες τους μόλις τώρα αρχίζουν.

Σειρά Double Diamond Triangle Saga, 6ο βιβλίο / Από τον J. Robert King / Τιμή: 1.080 δρχ.

WINGS OF FURY

Ενας πόλεμος Δράκων είναι το καινούριο κεφάλαιο του έπους του Dragons Of A New Age. Οντας η λεπτομερέστερη πηγή πληροφοριών για τους δράκους του Dragonlance, το Wings Of Fury εξερευνά τις δυνάμεις αλλά και τα πάθη αυτών των πανίσχυρων μαγικών πλασμάτων της ιστορίας του Krynn.



Συμπλήρωμα του Dragonlance Fifth Age / Για όλους τους παίκτες αλλά και για αναγνώστες των μυθιστορημάτων Dragonlance / Τιμή: 7.920 δρχ.

LAND OF TWO RIVERS

Η χώρα των Δύο Ποταμών είναι το πρώτο συμπλήρωμα στα ελληνικά του παιχνιδιού με φιγούρες Chronopia.

Περιλαμβάνει:

- λεπτομερή αναφορά στους Stygians αλλά και πρόσθετες πληροφορίες για τις φυλές των Firstborn, Elves, Dwarves και Devouted,
- χρονικό όλων των σημαντικών γεγονότων στη χώρα των Δύο Ποταμών,
- χάρια και δείκτες.



Σε 96 σελίδες / Τιμή: 6.800 δρχ.

C 23

Ενδιαφέρον παιχνίδι στρατηγικής με συλλεκτικές κάρτες.

Εύκολο και με γρήγορο μηχανισμό, τοποθετείται σε έναν μοναδικό κόσμο, ενώ είναι δημιουργημένο από τον γνωστό σχεδιαστή comics Jim Lee.



Περιλαμβάνει 6 διαφορετικές τράπουλες που καλύπτουν κάθε πιθανή στρατηγική (συνολικά 162 κάρτες). Διατίθεται σε τράπουλες των 40 καρτών με τιμή 2.400 δρχ. και σε boosters των 12 καρτών με τιμή 1.000 δρχ.

ALTERNITY
ROLE PLAYING ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Για πάρα πολλούς από εμάς η έννοια ενός "παιχνιδιού ρόλων" είναι άρρηκτα δεμένη με την κλαγγή των σπαθιών, σκοτεινά μπουντρούμια, δράκους και ηρωικούς μάγους.

του Μίλτου Κύρκου

Οποιος έχει περπατήσει με τους πιστούς συντρόφους του μέσα στους υγρούς υπονόμους της Waterdeep, έχει πολεμήσει στο πλάι του Elric μαζί με τους δαιμονικούς υπηρέτες του και έχει ξενυχτήσει στις ερημιές του Ravenloft ακούγοντας τα ουρλιαχτά των νεκροζώντανων πλασμάτων της νύχτας δεν μπορεί να ξεχάσει την αγωνία, την ένταση και τη ζωντάνια που προσφέρει η ηρωική φαντασία. Διότι, όπως όλοι οι roleplayers ξέρουν, οι κόσμοι της περιέχουν πολύ περισσότερα από συνεχείς μάχες και σφαγές: έχουν πολύχρωμες, γιορτινές πόλεις, ταβέρνες γεμάτες βάρδους και μουσική, ηγεμόνες άπληστους για δύναμη και δόξα, σκοτεινούς υπηρέτες άνομων συμφερόντων. Με λίγα λόγια, είναι κόσμοι γεμάτοι δράση, ίντριγκα και προσωπική ανδρεία... Το ρολόι του κόσμου, όμως, δεν έχει σταματήσει στις ηρωικές περιπέτειες των Tolkien, Moorkock και Howard.

Οταν ο Conan δεν θα είναι παρά μία θύμηση αχνή, όταν ο Elric θα έχει γίνει σκόνη και ο Gantalf σελίδα ημερολογίου, το χώμα των ανθρώπινων κόσμων θα το πατάνε ακόμα άνδρες με δύναμη, εξυπνάδα και δίψα για περιπέτεια. Βέβαια, αντί για το πιστό, ατσάλινο σπαθί θα κρατάνε ένα laser blaster και θα χρησιμοποιούν chips, για να δυναμώσουν τις δυνάμεις του εγκεφάλου ή για να συνέλθουν από ένα γερό μεθύσι. Και όλοι εμείς που αναζητάμε μέσα από τα παιχνίδια ρόλων τη δυνατότητα να βιώσουμε περιπέτειες σε προσωπικό επίπεδο, να ενσαρκώσουμε κάποιον ήρωα που ζει σε ένα μακρινό μέλλον, σε κάποιο γαλαξία πολύ πολύ μακριά, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε όλα τα στοιχεία που μας δίνει το νέο παιχνίδι της TSR με το όνομα Alternity.

Το Alternity, λοιπόν, (ή παιχνίδι των "εναλλακτικών κόσμων") φιλοδοξεί να καλύψει το κενό που υπάρχει στα συστήματα που καλύπτουν το role playing στο μέλλον. Κάνει την εμφάνισή του με δύο βιβλία βασικών κανόνων, πιστό στην παράδοση του Advanced Dungeons & Dragons, δηλαδή στο Rules Master Guide για το Players Handbook.

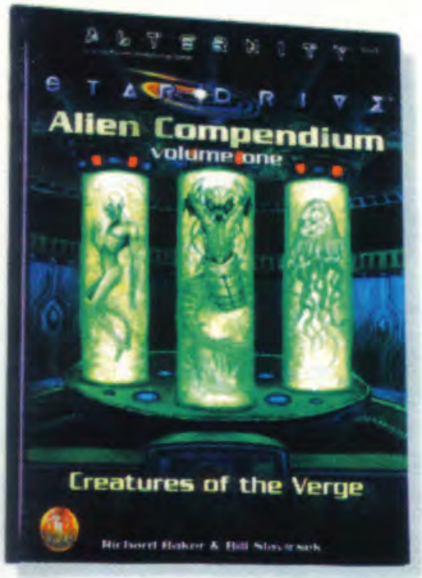
Η έκδοση των κανόνων σε δύο μέρη συμφέρει, γιατί επιτρέπει σε οποιονδήποτε να διαβάζει μόνο αυτά που τον αφορούν,





MAGIC: THE GATHERING

Στις 26 Απριλίου ολοκληρώθηκε το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα Magic: The Gathering. Σε αυτό 141 παίκτες από Αθήνα, Θεσσαλονίκη, Ηράκλειο Κρήτης και Βόλο διαγωνίστηκαν για δύο δωρεάν ταξίδια στις Βρυξέλλες (όπου διεξάγονται οι πανευρωπαϊκοί του Magic) και για πολλά άλλα δώρα. Η συμμετοχή κρίθηκε πολύ ικανοποιητική από τους διοργανωτές, αφού υπερδιπλασιάστηκαν οι παίκτες του αγωνιστικού τμήματος του Magic και διεξήχθησαν πολλές παρτίδες όντως υψηλού επιπέδου. Το Magic, εκτός από ένα παιχνίδι διασκέδασης και κεφιού, αποδεικνύεται άλλη μία φορά ότι είναι και παιχνίδι σκληρής σκέψης, οργάνωσης και γνώσης. Δεν το έχουν άδικα χαρακτηρίσει ως "το πνευματικό παιχνίδι της νέας χιλιετίας".



χωρίς να εμπλέκεται σε κανόνες, πίνακες και περιγραφές που δεν του είναι απαραίτητες.

Οι Masters έχουν στα χέρια τους ένα υλικό που τους επιτρέπει να επιταχύνουν το μηχανισμό των περιπετειών, ενώ οι παίκτες μπορούν απλά να εστιάζουν σε αυτό που ξέρουν να κάνουν καλύτερα, δηλαδή να ζουν την περιπέτεια και να ανατρέπουν συνέχεια τα σχέδια του Rules Master (θα τον λέμε RM, λοιπόν, από εδώ και πέρα)! Οι κανόνες που περιέχονται στο RM Guide φιλοδοξούν να καλύψουν περιπέτειες από το παρόν έως το μακρινό μέλλον. Με τον ίδιο βασικό μηχανισμό, οι παίκτες μπορούν να κινηθούν σε ένα σκληρό Cyberpunk μέλλον ή στη Space Opera του Star Wars.

Ετσι, αποκτούν τη δυνατότητα να κινηθούν εναλλακτικά σε όλες τις μελλοντικές περιόδους (γι' αυτό και Alternity) και να χρησιμοποιήσουν στοιχεία από όλο το εύρος της λογοτεχνίας της επιστημονικής φαντασίας. Το σύστημα, λοιπόν, δεν επικεντρώνεται στο πώς θα υπηρετήσει τις ανάγκες κάποιου στενού κόσμου, αλλά στο πώς θα δώσει στον RM αλλά και στους παίκτες τη δυνατότητα να βιώσουν τα προβλήματα του μέλλοντος της τεχνολογίας και τη διαφορά του με το ηρωικό παρελθόν.

Ολος ο μηχανισμός του Alternity, όπως άλλωστε και κάθε άλλο παιχνίδι ρόλων, έχει ως βάση τη σύγκριση των ζαριών με τις ικανότητες του παίκτη. Είναι επίτηδες απλός, ώστε να επιτυγχάνεται η ταχύτητα που απαιτούν οι καταστάσεις σε τέτοια σκηνικά. Οι παίκτες ρίχνουν ένα εικοσάπλευρο και μαζί του ένα "ζάρι δυσκολίας" ανάλογα με το πόσο στριμωγμένη είναι η κατάσταση, στην οποία έχουν εισχωρήσει. Το άθροισμα αυτών των δύο συγκρίνεται με κάποιο χαρακτηριστικό του παίκτη (το πιο σημαντικό σε εκείνη την κατάσταση) και, αν είναι μικρότερο από αυτό, η προσπάθεια πέτυχε. Οπως βλέπετε, δεν ενέχει τίποτε το συγκλονιστικό, αλλά είναι γρήγορο και αποδοτικό. Ισως να αναρωτηθείτε γιατί έχουν γραφτεί δύο βιβλία για





κάτι τόσο απλό. Διότι σε αυτά περιέχονται όλες οι πληροφορίες που μετατρέπουν το ρίξιμο δύο ζαριών σε ένα μονοπάτι, το οποίο οδηγεί σε περιπέτειες στα άκρα της φαντασίας. Πληροφορίες για χαρακτήρες και φυλές, για ενεργειακά όπλα και psionics, για διαστημόπλοια και βιοτεχνολογία, για ηθικούς κώδικες και ιδεολογίες. Αυτά καθιστούν το παιχνίδι ζωντανό, αυτά ερεθίζουν τη φαντασία και ο Rules Master απλά κινεί απαλά τα νήματα και ζωντανεύει αυτούς τους θαυμαστούς κόσμους με μαεστρία, ώστε να γίνονται πειστικοί και αληθινοί... Οσο πιο άρτιος και διαφανής είναι ο τρόπος που κινούνται αυτά τα νήματα τόσο πιο πετυχημένη η περιπέτεια.

Στη σειρά του Alternity έχουν κυκλοφορήσει ήδη αυτά τα δύο βιβλία για τον RM και τους παίκτες. Σειρά έχουν δύο εισαγωγικές στο σύστημα περιπέτειες, καθώς και το Star Drive Campaign Setting, η συνεισφορά της TSR για όσους παίκτες θέλουν να ακολουθήσουν τα δικά της μονοπάτια στην επιστημονική φαντασία. Ακολουθεί το πρώτο συμπλήρωμα του "Star Drive" με όλες τις φυλές και τα περίεργα όντα που το κατοικούν.

Η ιστορία της TSR είναι γεμάτη φροντισμένα και ολοκληρωμένα προϊόντα, τα οποία καλύπτουν πλήρως όλες τις ανάγκες των παικτών. Είναι σίγουρο πως και το Alternity θα σταθεί στο ύψος των προγόνων του και θα δώσει την εναλλακτική διάσταση στο παιχνίδι των ομάδων των role playing games.

PC

IRC

Real time συνομιλίες στο Internet

Συνεχίζουμε και σε αυτό το τεύχος με το IRC, όπως σας είχαμε υποσχεθεί. Θα εξετάσουμε μαζί τους σημαντικότερους IRC clients, τις κυριότερες από τις εντολές του IRC και αρκετά ακόμα ενδιαφέροντα στοιχεία.

Του Παναγιώτη Σταμ. Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Οι σημαντικότεροι IRC clients, τα προγράμματα δηλαδή με τα οποία μπορείτε να συνδεθείτε με κάποιον IRC server και να επικοινωνήσετε με τους υπόλοιπους χρήστες του δικτύου IRC, είναι οι ακόλουθοι:

MIRC: Πρόκειται για το δημοφιλέστερο πρόγραμμα IRC στα Windows 95, με πολλά ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά, μεταξύ των οποίων:

- Πολλαπλά παράθυρα (windows), τα οποία καθιστούν πιο απλή την επικοινωνία.

- Εύκολη πλοήγηση ανάμεσα στα παράθυρα.

- Channel List Dialog, με τη βοήθεια του οποίου μπορείτε να δημιουργήσετε μία λίστα, η οποία να εμπεριέχει από τα υπάρχοντα κανάλια αυτά που σας ενδιαφέρουν.

- Δυνατότητα κλειδώματος του προγράμματος με τη χρήση κωδικού για όσο χρονικό διάστημα απουσιάζετε από τον Η/Υ σας και θέλετε να αφήσετε το πρόγραμμα να λειτουργεί.

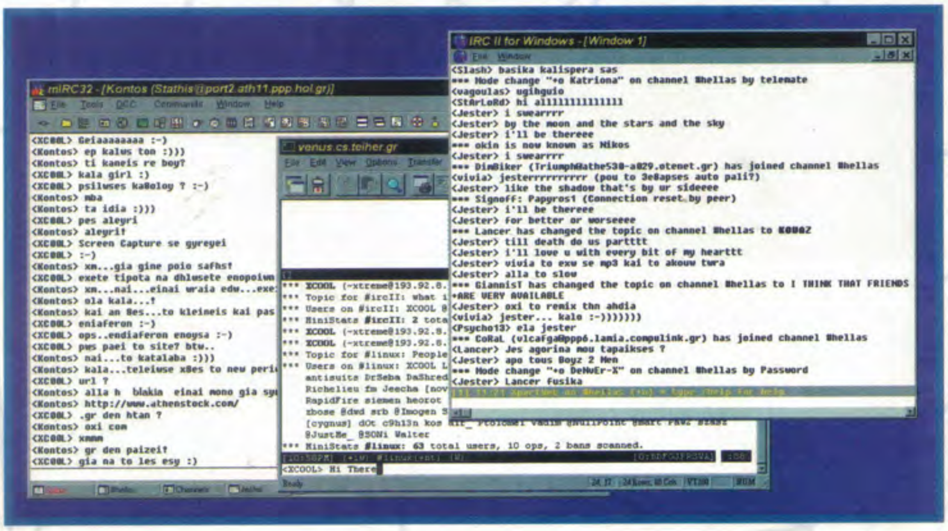
- Ενσωματωμένη βάση δεδομένων για την καταγραφή των χρηστών (χρησιμοποιώντας την Internet διεύθυνσή τους), με τους οποίους συνομιλείτε συχνά και τους οποίους θα μπορείτε να βρείτε αργότερα, αν το επιθυμείτε, ακόμα και αν αυτοί αλλάξουν ψευδώνυμο.

PIRCH: Ισως το καλύτερο πρόγραμμα IRC στα Windows 95 με τις ακόλουθες, μεταξύ άλλων, δυνατότητες:

- Εύχρηστο και λειτουργικότατο interface, μοιρασμένο σωστά σε menus και buttons, για την εύκολη και γρήγορη πρόσβαση σε όλες τις λειτουργίες του.

- Υποστήριξη πολλαπλών συνδέσεων σε διαφορετικούς servers ακόμα και σε διαφορετικά IRC δίκτυα.

- Ενσωματωμένη scripting γλώσσα προγραμματισμού, η PIL (PIRCH Interpreted Language), η οποία έχει κατασκευαστεί ειδικά για το PIRCH και μοιάζει αρκετά με την Pascal. Δίνει τη δυνατότητα στους απαιτητικούς χρήστες του PIRCH να γράφουν από απλά έως και πολυσύνθετα IRC scripts για την εκτέλεση διάφορων λειτουργιών.



ΟΙ ΕΝΤΟΛΕΣ ΤΟΥ IRC

Ας δούμε, στη συνέχεια, τις κυριότερες εντολές του IRC:

*** /join <#Ονομα Καναλιού>:** Ισως η πρώτη εντολή που θα χρειαστείτε, αφού με τη βοήθειά της θα μπορέσετε να εισέλθετε στο κανάλι, του οποίου το όνομα έχετε ορίσει.

*** /nick <Ψευδώνυμο>:** Ετσι μπορείτε να αλλάξετε το IRC ψευδώνυμό σας με αυτό που επιθυμείτε (π.χ. με /nick iworld αλλάζετε το ψευδώνυμο σας σε iworld).

*** /help <Ονομα Εντολής>:** Σας δίνει την επεξήγηση της εντολής της οποίας ορίζετε το όνομα.

*** /whois <Ψευδώνυμο>:** Σας δίνει περισσότερες πληροφορίες για το χρήστη, ο οποίος χρησιμοποιεί το ψευδώνυμο που ορίσατε, τα στοιχεία του και την Internet διεύθυνσή του.

*** /whowas <Ψευδώνυμο>:** Οταν ο χρήστης για τον οποίο ζητάτε να μάθετε περισσότερα στοιχεία δεν είναι συνδεδεμένος εκείνη τη χρονική στιγμή, τότε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή whowas, η οποία θα σας δώσει τα στοιχεία του χρήστη στις πιο πρόσφατες συνδέσεις του στο IRC Δίκτυο. Χρησιμοποιώντας την εντολή /SET AUTO-WHOWAS ON, η whowas θα τρέχει αυτόματα, κάθε φορά που η whois δεν θα βρίσκει το χρήστη που αναζητάτε στο Δίκτυο.

*** /away <Μήνυμα>:** Η εντολή αυτή λειτουργεί ως αυτόματος τηλεφωνητής. Αφήνει το μήνυμά σας σε όποιον προσπαθήσει να ανοίξει μαζί σας προσωπικό διάλογο ή σας κάνει /whois.

*** /msg <Ψευδώνυμο> <Μήνυμα>:** Μεταφέρει το μήνυμα που επιθυμείτε αποκλειστικά στο χρήστη, που φέρει το ψευδώνυμο που δίνετε.

*** /query <Ψευδώνυμο>:** Ξεκινά ακολουθία προσωπικού διαλόγου με το χρήστη, του οποίου το ψευδώνυμο ορίζετε, για την αποφυγή της διαρκής χρήσεως της εντολής /msg.

*** /notify <Ψευδώνυμο>:** Με τη χρήση της εντολής αυτής ειδοποιείστε, κάθε φορά που ο χρήστης με το ορισμένο από εσάς ψευδώνυμο εισέρχε-

ται στο IRC δίκτυο, όπου βρίσκεστε και εσείς. Χρησιμοποιώντας το + ή το - πριν από το ψευδώνυμο, προσθέτετε ή αφαιρείτε αντίστοιχα κάποιον χρήστη από τη λίστα ειδοποίησης.

*** /ignore <Ψευδώνυμο>:** Μία εντολή για τους ενοχλητικούς... Με τη χρήση της μπορείτε να αγνοείτε τα μηνύματα του χρήστη του οποίου το ψευδώνυμο δίνετε. Επίσης, μπορείτε εκτός από το ψευδώνυμο να χρησιμοποιήσετε και την Internet διεύθυνσή του, σε περίπτωση που αλλάζει διαρκώς ψευδώνυμα αυτός που θέλετε να αποφύγετε.

*** /list <Σημαία>:** Δημιουργεί μία λίστα με τα διαθέσιμα κανάλια. Μπορείτε να διαλέξετε τι είδους κανάλια θέλετε να υπάρχουν στη λίστα, επιλέγοντας την κατάλληλη σημαία. Για παράδειγμα, δίνοντας /LIST -MIN 5 θα επισημάνετε τα κανάλια που έχουν περισσότερους από 5 χρήστες.

*** /invite <Ψευδώνυμο> <#Ονομα Καναλιού>:** Στέλνει πρόσκληση στο χρήστη με το ψευδώνυμο που ορίσατε, ώστε να έλθει στο κανάλι που επιθυμείτε.

*** /leave <#Ονομα Καναλιού>:** Βγαίνετε από το κανάλι του οποίου το όνομα δηλώνετε.

*** /kick <#Ονομα Καναλιού> <Ψευδώνυμο>:** Η εντολή λειτουργεί μόνο αν διαθέτετε προνόμια ρυθμιστή του καναλιού. Με τη χρήση της "κλωτσάτε" έξω από το κανάλι το χρήστη του οποίου το ψευδώνυμο ορίζετε.

*** /topic <Κείμενο>:** Αλλάζει το θέμα του καναλιού σε αυτό που έχει το κείμενο που δακτυλογραφείτε μετά την εντολή.

*** /me <κείμενο>:** Χρησιμοποιείται για να δηλώσετε μία δραστηριότητά σας. Για παράδειγμα, μπορείτε να δώσετε "/me πάει για καφεδάκι, καλά να περνάτε".

IRC BOTS

Είναι ένα πρόγραμμα γραμμένο σε μία γλώσσα προγραμματισμού (όπως οι C, C++ ή η Perl), το οποίο παίζει το ρόλο του IRC χρήστη, τρέχοντας σαν ένας IRC client συνδεόμενος σε κάποιο IRC server και εκτελώντας λειτουργίες αυτόματα, σύμφωνα με τον κώδικά του. Για αυτόν ακριβώς το λόγο, τα προγράμματα αυτού του είδους ονομάστηκαν Bots, προερχόμενα από τη λέξη Robots. Τα Bots διαχωρίζονται σε Services Bots και War Bots. Τα πρώτα παρέχουν ορισμένες υπηρεσίες μέσα σε ένα IRC κανάλι, όπως η δυνατότητα εκτέλεσης διασκεδαστικών παιχνιδιών τύπου Jeopardy ή τρίλιζας ή η δημιουργία ατμόσφαιρας μέσα σε ένα κανάλι. Βέβαια, οι σημαντικότεροι και συγχρόνως δημοφιλέστεροι λόγοι χρησιμοποίησης ενός Bot είναι η δημιουργία και η συνεχής λειτουργία ενός καναλιού, καθώς και η φύλαξή του από ανεπιθύμητους. Στη δεύτερη περίπτωση το Bot ονομάζεται War Bot. Αυτό διαθέτει μία λίστα φίλων και μία λίστα εχθρών, καθώς και οποιοδήποτε war script. Οσοι είναι γραμμένοι στη "λίστα φίλων" έχουν ευνοϊκή αντιμετώπιση και προστατεύονται από το Bot, ενώ εκείνοι που βρίσκονται στη "λίστα εχθρών" θα υποστούν τις συνέπειες, μόλις εισέλθουν στο κανάλι όπου αυτό βρίσκεται. Με τη χρήση εργαλείων όπως τα IRC Bots και τα War Scripts δίνονται ουσιαστικά μάχες στους εικονικούς πολέμους του IRC. Οι πόλεμοι αυτοί συνήθως ξεκινούν με μικρές διαφωνίες και καταλήγουν σε γενικευμένες διαμάχες και συνεχή προσπάθεια "εξόντωσης" του αντιπάλου.

SMILEYS & ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ

Στο IRC είμαστε αναγκασμένοι να επικοινωνούμε με την ανταλλαγή κειμένων, έχοντας έτσι μεγάλους περιορισμούς στο να εκφράσουμε τα συναισθήματά μας. Αν είχαμε πραγματική επαφή, το χαμόγελο, το λυπημένο πρόσωπο, η αγωνία θα αποτυπώνονταν και θα έδιναν στο συνομιλητή μας τη δυνατότητα να καταλάβει αρκετά καλά τι ακριβώς νιώθουμε.

Για να καλυφθεί αυτό το κενό στο συγκεκριμένο τρόπο επικοινωνίας, δημιουργήθηκαν τα smileys, μία σειρά από συναισθήματα αποτυπωμένα σε σύμβολα. Τα κυριότερα από αυτά είναι τα ακόλουθα:

* :-) - Χαμόγελο
* :) - Μειδίαμα
* ;-) - Χαμόγελο με κλείσιμο του ματιού
* (-: - Χαμόγελο ενός αριστερόχειρα
* (:-) - Πλατύ χαμόγελο
* (:-(- Πολύ λυπημένο πρόσωπο
* :-* - Φιλί
* :-/ - Σκεπτικιστικό ύφος
* :-> - Σαρκαστικό χαμόγελο
* ;-(- Δάκρυα χαράς
* :-P - Εκφραση ενός προσώπου με τη γλώσσα έξω
* B-) - Χαμόγελο φορώντας γυαλιά

Φυσικά, ο κατάλογος είναι ατελείωτος. Εκτός από τα smileys στο IRC χρησιμοποιούνται πολλές φορές συντομογραφίες εκφράσεων, τις σπουδαιότερες από τις οποίες αναφέρουμε στη συνέχεια.



Η αρχική οθόνη του Web site του mIRC.

- ✓ brb (Be Right Back) = Επιστρέφω αμέσως
- ✓ bbl (Be Back Later) = Επιστρέφω αργότερα
- ✓ np (No Problem) = Κανένα πρόβλημα
- ✓ lol (Laughing Out Loud) = Γελώντας δυνατά
- ✓ imho (In My Humble Opinion) = Κατά την ταπεινή μου γνώμη

Η ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΟΥ IRC

Το IRC, σήμερα, είναι κάτι παραπάνω από ένα απλό μέσο επικοινωνίας ανάμεσα στους χρήστες του Internet. Είναι ο χώρος όπου ένας καθόλου ευκαταφρόνητος αριθμός ανθρώπων περνά ένα μεγάλο μέρος της ημέρας του. Εχει δέσει ανθρώπους και καταστάσεις και μέσω αυτού έχουν δημιουργηθεί επαγγελματικές συνεργασίες, πολύ καλές φιλικές σχέσεις αλλά και ερωτικές, πολλές από τις οποίες κατέληξαν σε γάμο! Πώς αλλιώς, λοιπόν, θα μπορούσε να χαρακτηρίσει κάποιος το IRC, αν όχι ως τη μεγαλύτερη κοινωνία του πλανήτη;

Από αυτή τη στήλη κάθε μήνα θα ταξιδεύουμε σε ορισμένα από τα δημοφιλέστερα sites του Internet, τα οποία πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν άμεσα όσους από εσάς έχετε πρόσβαση στο μεγαλύτερο των δικτύων. Επίσης, θα μαθαίνετε όλα τα νεότερα σχετικά με την αγαπημένη σας CompuLink. Enjoy the surf!

Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

Tucows
http://tucows.compulink.gr

Πόσους από εσάς βρήκε η Ανάσταση και το σούβλισμα του οβελία μπροστά στις οθόνες σας; Δεν βλέπουμε χέρια! Ετσι μπράβο, γιατί μερικές κακές γλώσσες βγάζουν διάφορα περί εθισμού κ.λπ. Για να βάλουμε τα πράγματα στη θέση τους, κάθε είδους υπερβολική ενασχόληση θεωρείται εθισμός και καλό είναι να αποφεύγεται. Ετσι, τις άγιες μέρες που πέρασαν σίγουρα θα το ρίξατε λίγο έξω, αφού και ο καιρός ευνόησε. Εξάλλου το Internet βρίσκεται στο ίδιο σημείο, δεν φεύγει! Ενα "Call" και είστε "μέσα". Οσο για το "PC Master", φυσικά είναι κοντά σας, όπως άλλωστε και η στήλη που διαβάζετε.

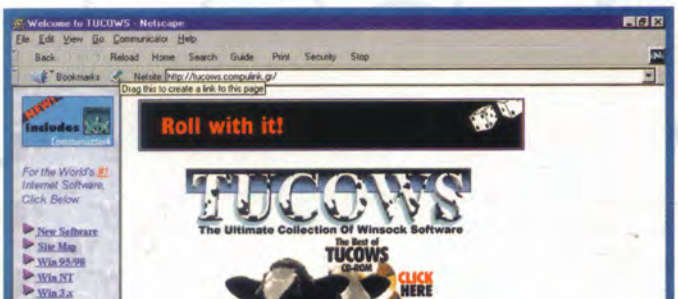
Για ξεκίνημα του μήνα, λοιπόν, σας έχουμε το mirror site του πολύ δημοφιλούς TUCOWS, το οποίο θα βρείτε να φιλοξενείται από τις σελίδες της CompuLink. Βέβαια, τόσο στη χώρα μας όσο και ανά τον κόσμο υπάρχουν δεκάδες mirrors του εν λόγω site, οπότε διαλέγετε και παίρνετε. Το TUCOWS θεωρείται η μεγαλύτερη και πληρέστερη "τράπεζα" Internet προγραμμάτων και όχι μόνο, περιλαμβάνοντας shareware και freeware προγράμματα για τις πιο δημοφιλείς πλατφόρμες, όπως Windows 95, Windows NT, Windows 3.x, OS/2 και Macintosh. Η σύνδεση με το site γίνεται στη διεύθυνση http://tucows.compulink.gr και σας εμφανίζεται η κεντρική σελίδα με τις επιμέρους επιλογές. Οι επιλογές αυτές είναι οι: New Software, Site Map, Win 95/98, Win NT, Win 3.x και Macintosh.

Κάνοντας κλικ στην επιλογή New Software, σας ανοίγεται ο δρόμος για να ανακαλύψετε ό,τι νέο κυκλοφορεί στο χώρο του shareware, τόσο για Windows όσο και για Macintosh. Οι κατηγορίες προγραμμάτων που μπορείτε να βρείτε είναι πάρα πολλές, έτσι απλά επιλέγετε εκείνη που σας ενδιαφέρει για να δείτε εάν έχει προστεθεί κάτι καινούριο. Φυσικά, μπορείτε να ρίξετε μια ματιά σε κάθε μέρα της εβδομάδας που πέρασε, με όλες τις νέες καταχωρίσεις.

Το Site Map ίσως σας βοηθήσει να μεταφερθείτε γρηγορότερα σε διάφορα σημεία του TUCOWS, ανάλογα με το τι θέλετε να βρείτε. Κάνοντας κλικ σε αυτή την επιλογή, ανοίγει ένα νέο παράθυρο με όλα τα σχετικά links. Βέβαια το βασικότερο σημείο του site, εκείνο όπου δίνεται το μεγαλύτερο βάρος, είναι το section των Windows 95, στο οποίο κάνουν δειλά-δειλά την εμφάνισή τους και διάφορα προγραμματάκια για τα Windows 98. Πάντως, ανάλογα με την κατηγορία που θέλετε, θα βρείτε πολλά utilities και εφαρμογές, το καθένα με πλήρη αναφορά για τον κατασκευαστή, το μέγεθος του αρχείου, το site από όπου μπορείτε επίσης να το κατεβάσετε, αξιολόγηση κ.ά. Κάτι ανάλογο συμβαίνει στις επιλογές Win NT, Win 3.x και Macintosh. Εσείς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι κλικ στο πρόγραμμα που σας ενδιαφέρει και αφήστε όλα τα άλλα στο TUCOWS.

Αν πάλι δεν θέλετε να σπαταλάτε το χρόνο σας σε downloads, δεν έχετε παρά να παραγγείλετε το Vol.3 του TUCOWS CD-ROM, με τεράστια συλλογή των καλύτερων προγραμμάτων. Εκτός των άλλων, υπάρχουν links για τα μικρότερα sites του TUCOWS: PDACentral (για τον κόσμο των handheld calculators), GamesRoyal (για τους on-line τζογαδόρους), TUCOWS/OS2 (ε, και κάτι για αυτό το άμοιρο OS/2!).

Τέλος, μπορείτε να κάνετε Search οποιοδήποτε πρόγραμμα μέσα στο site, να έρθετε σε επαφή με το TUCOWS και να εκμεταλλευθείτε διάφορες άλλες δυνατότητες που σας δίνονται μέσα από τις σελίδες του site. Συμπερασματικά, το TUCOWS είναι "must" για κάθε user που σέβεται τον εαυτό του. Μπορείτε να βρείτε οτιδήποτε γύρω από shareware software ή να ανακαλύψετε utilities που δεν φανταζόσασταν ότι υπήρχαν. Οι καλοστημένες αλλά απλές σελίδες του TUCOWS πάντοτε θα σας κρατούν για ακόμη ένα download στον υπολογιστή σας. Κάνετε Add Bookmark και να επανέρχεστε σύντομα. Το TUCOWS πάντα θα σας περιμένει με κάτι νέο.



Λιτή αλλά καλοφτιαγμένη η homepage του Tucows.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 9/10

+ Ο,τι ψάχνατε σε software και δεν μπορούσατε να βρείτε!

- Ελλειψη λίγο πιο όμορφων σελίδων.

The Adrenaline Vault
http://www.avault.com

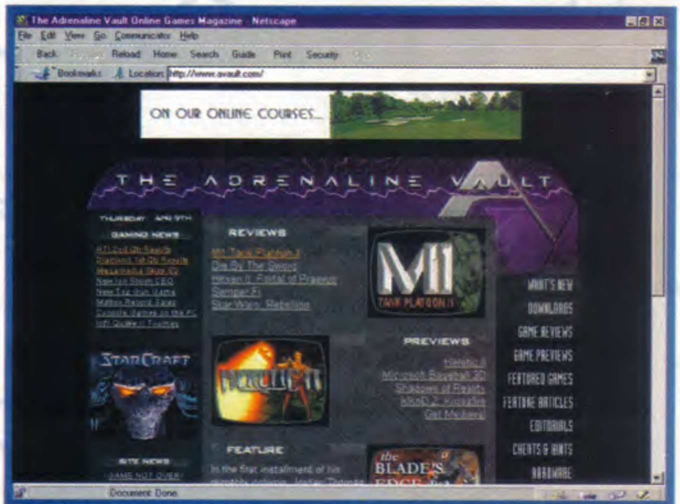
Οι φίλοι των computer games "αυξάνονται και πληθύνονται" σε όλο τον κόσμο. Η βιομηχανία παραγωγής software "τρίβει τα χέρια" της, καθώς βλέπει τα νούμερα να εκτινάσσονται στα ύψη. Πολλές κατηγορίες παιχνιδιών όπως strategy, action, simulations και adventures βρίσκονται στο απόγειό τους, ενώ ο gamer γίνεται όλο και πιο απαιτητικός. Εκεί που όλες οι εταιρίες αποφάσιζαν τι είδους παιχνιδιού θα πλασάρουν στην αγορά, τώρα όλα δείχνουν πως οι καιροί άλλαξαν. Πλέον ο χρήστης αποφασίζει για το ποια εταιρία θα επιβιώσει. Πραγματικός πόλεμος, δηλαδή -

ένα λάθος και τέλος! Τα γεγονότα αυτά έκαναν επιτακτική την ανάγκη να δημιουργηθούν sites που να αποτελούν οδηγό για τον gamer. Πολλά on-line περιοδικά παιχνιδιών έχουν εμφανιστεί και το ένα συναγωνίζεται το άλλο. Ενα από αυτά μας τράβηξε την προσοχή και σας το παρουσιάζουμε.

Το όνομα του site είναι The Adrenaline Vault και, όπως δηλώνει και ο τίτλος του, προσφέρει ό,τι ακριβώς αναζητά ένας gamer: ενημέρωση, διασκέδαση, demos, downloads και όλα όσα χρειάζονται για να τον καθοδηγήσουν στο λαβύρινθο των παιχνιδιών. Για να συνδεθείτε με το site θα πρέπει να δώσετε τη διεύθυνση http://www.avault.com. Στην οθόνη σας θα εμφανιστεί η homepage, η οποία με την πρώτη επαφή θα σας καθηλώσει.

Οι επιλογές που έχετε στη διάθεσή σας είναι δεκάδες. Πρώτα απ' όλα, έχετε σε πρώτη επαφή ό,τι νέο υπάρχει σε reviews, previews και gaming news αλλά και ό,τι αφορά στο νέο hardware. Εκτός των άλλων, κάνοντας κλικ στην επιλογή What's New, θα βρείτε ό,τι νέο με το οποίο έχει ενημερωθεί το site τις προηγούμενες μέρες. Στα Downloads υπάρχει μια πληθώρα από patches για κάθε παιχνίδι, τα οποία ενημερώνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα.

Για εσάς που θέλετε να βρίσκεστε μέσα στα πράγματα, υπάρχουν οι επιλογές Game Reviews και Game Previews, όπου θα διαβάσετε παρουσιάσεις για όλες τις νέες ή τις αναμενόμενες κυκλοφορίες software αντίστοιχα. Επιπλέον μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στο Reviewer's Choice, για κάποιες καλές επιλογές του site. Στα Featured Games και Articles θα βρείτε πληροφορίες για τα "καλούδια" ορισμένων παιχνιδιών με τα οποία αξίζει να ασχοληθείτε ή θα διαβάσετε άρθρα σχετικά με παιχνίδια από προηγούμενα "τεύχη".



Η αδρεναλίνη στα ύψη!

Βέβαια ο παράδεισος του gamer βρίσκεται στην επιλογή Cheats & Hints, και φυσικά σε ό,τι την αφορά τα ευκόλως εννοούμενα παραλείπονται. Εάν ψάχνετε κάποιο cheat για να κατατροπώσετε τους εχθρούς σας σε ένα παιχνίδι ή χρειάζεστε βοήθεια για να ξεπεράσετε κάποιο εμπόδιο, τότε ρίξτε μια ματιά στο συγκεκριμένο σημείο: Ισως βρείτε τη λύση στα προβλήματά σας.

Εκτός όμως από τα παιχνίδια, υπάρχει section όπου μπορείτε να μάθετε για τις νέες "συσκευές" που κυκλοφορούν στην αγορά. Ενας gamer που σέβεται τον εαυτό του δεν μπορεί φυσικά να μένει πίσω στην ενημέρωση σχετικά με τη νέα τεχνολογία. Επιπλέον, στο

COMPULINK NETWORK

Με μεγάλη επιτυχία ολοκληρώθηκε η πρώτη φάση του διαγωνισμού ΛΥΣΙΑΣ '98, αφού φέτος οι εγγραφές ήταν σχεδόν τριπλάσιες από εκείνες κατά την περσινή

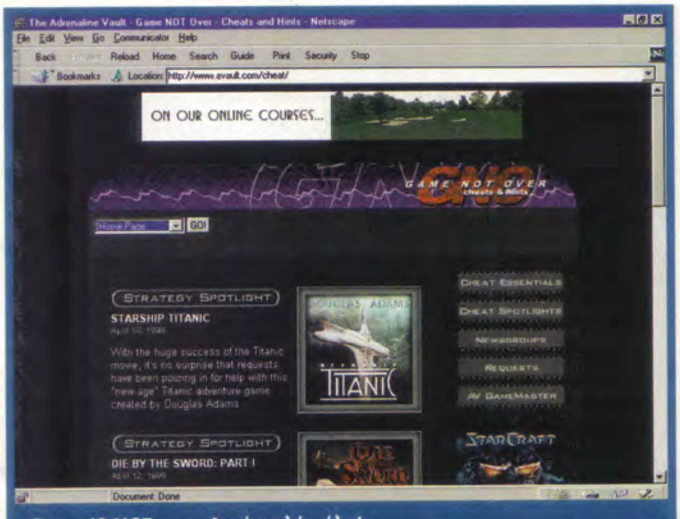


διοργάνωση! Μάλιστα αυτή τη φορά συμμετείχαν στη διοργάνωση, εκτός από τους μαθητές γυμνασίου και λυκείου, και διαγωνιζόμενοι της Ε' και ΣΤ' δημοτικού. Οι -περίπου- 2.500 μαθητές και μαθήτριες που συμμετείχαν στην α' φάση του ΛΥΣΙΑΣ, ανεξάρτητα από το αν θα προκριθούν ή όχι στη δεύτερη φάση (υπενθυμίζουμε ότι προκρίνονται όσοι συμπλήρωσαν βαθμολογία από 100 και άνω), θα λάβουν όλοι από ένα αναμνηστικό δίπλωμα.

- Οσοι είστε παλιοί αναγνώστες της στήλης μας ασφαλώς θα θυμάστε την αναφορά που είχαμε κάνει εδώ και μήνες σε ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον site επιστημονικής φαντασίας, το οποίο φιλοξενείται στις σελίδες του COSMOS, του Web server της CompuLink. Αναφερόμαστε φυσικά στο Alternative Factor (www.compulink.gr/altfactor), το οποίο, με τη φροντίδα της Σταυρούλας Βεντούρι (γνωστότερης στον ελληνικό κυβερνοχώρο ως "Venix" ή -τελευταία- "Νεράιδας των Δοντιών"), φιλοδοξεί να αποτελέσει τον on-line πόλο έλξης για όλους τους Ελληνες φίλους του είδους. Φαίνεται μάλιστα ότι διαθέτει όλα τα φόντα για να το καταφέρει, αφού με την τελευταία ανανέωση και τον εμπλουτισμό του το Alternative Factor εμφανίζεται ως μία ολοκληρωμένη πρόταση που περιέχει database βιογραφικών στοιχείων των συγγραφέων Ε.Φ. (αναφέρονται και οι μεταφράσεις/εκδόσεις των έργων τους στα ελληνικά), βιβλιοθήκη με μεταφρασμένα έργα, περιοδικά, σελίδες ενημέρωσης για τα τεκταινόμενα στον ελληνικό χώρο, νέες εκδόσεις και κυκλοφορίες, fanzines, σημαντικά κινηματογραφικά έργα Ε.Φ. και πολλά ακόμα, που σίγουρα θα



απορροφήσουν πολλές ώρες από το καθημερινό browsing σας. Μια επίσκεψη κρίνεται επιβεβλημένη.



Game IS NOT over. Αυτό τα λέει όλα!

site θα βρείτε αρκετά fora σχετικά με τα παιχνίδια αλλά κι ένα πολύ χρήσιμο Top 10 μέσω της ομότιτλης επιλογής.

Σε γενικές γραμμές, το Adrenaline Vault δεν έχει να παρουσιάσει καινοτομίες στο χώρο του Internet. Διαθέτει όμως ευπαρουσίαστες σελίδες και μεγάλο όγκο πληροφοριών. Εάν είστε από την πλευρά των gamers, σίγουρα το Adrenaline Vault θα γίνει ένα από τα αγαπημένα σας sites. Διότι το παιχνίδι δεν τελειώνει!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 8/10

+ Καλά reviews, πολλά downloading και ωραίες σελίδες.
- Η ταχύτητα δεν μας εντυπωσίασε. Τα 14,4K modems (όσα υπάρχουν ακόμη!) αποκλείονται.

Γαιόραμα - Experiment
http://www.georama.gr

Πριν από περίπου μία πενταετία εμφανίστηκε ένα περιοδικό που έμελλε να χαράξει νέους ορίζοντες στην ενημέρωση. Θα έλεγε κανείς ότι η Ελλάδα απόκτησε το δικό της "National Geographic". Πλέον το όνομα του περιοδικού είναι ευρύτερα γνωστό. Εχει καθιερωθεί πια ως το καλύτερο ελληνικό επιστημονικό περιοδικό που ασχολείται με τη φύση, τον άνθρωπο, την ιστορία, το διάστημα, την τεχνολογία και πλήθος άλλα ενδιαφέροντα θέματα, τα οποία πρόβαλλαν στο πλατύ κοινό ως νέα πηγή γνώσης. Μέσα από το καταπληκτικό κείμενο, δεμένο παράλληλα με τις καλλιτεχνικές φωτογραφίες, το περιοδικό δίνει το στίγμα ενός νέου κόσμου, χωρίς να ξεχνά να προβάλλει και την Ελλάδα μας. Μια τέτοια έκδοση ήταν αναμενόμενο να αποκτήσει ένα site επάξιο της φήμης της.

Ετσι λοιπόν, το Web site του περιοδικού "Γαιόραμα" πήρε σάρκα και οστά, δίνοντας την ευκαιρία στον κόσμο του Internet να γνωρίσει το έντυπο αλλά φυσικά και τον κόσμο μας μέσα από τα περιεκτικά θέματά του. Δίνοντας τη διεύθυνση http://www.georama.gr μεταφέρεστε στην κεντρική σελίδα του site Γαιόραμα - Experiment, από όπου έχετε τη δυνατότητα να περιηγηθείτε ελληνικά ή αγγλικά. Στη συνέχεια, αφού επιλέξετε τη γλώσσα, θα προχωρήσετε στις επιλογές του site.

Στην επιλογή Γαιόραμα - Experiment θα βρείτε όλα τα περιεχόμενα του τελευταίου τεύχους. Κάνοντας κλικ σε καθένα από αυτά, θα διαβάσετε περιληπτικά το τι πραγματεύεται κάθε άρθρο καθώς κι ένα σύντομο βιογραφικό του συγγραφέα του, εάν αυτός είναι Ελληνας. Φυσικά, μην περιμένετε να βρείτε όλη την ύλη του περιοδικού στην οθόνη σας, διαφορετικά ποιος ο λόγος ύπαρξης του εντύπου. Απλά θα πάρετε μια γεύση για όλα τα νέα θέματα, τα οποία είναι πράγματι υψηλού ενδιαφέροντος, έτσι κατόπιν δεν μένει παρά να επισκεφθείτε το περίπτερο της γειτονιάς σας!

Κάνοντας κλικ στην επιλογή Παλαιά Τεύχη θα βρείτε όλες τις προηγούμενες εκδόσεις ταξινομημένες ανά έτος, ξεκινώντας από την πρώτη κυκλοφορία του περιοδικού το 1993. Η επιλογή Ο Κόσμος Μας περιλαμβάνει αρκετά θέματα για την Αθήνα 2004, το περιβάλλον κ.ά., ενώ πολύ σύντομα θα υπάρχουν οδηγοί πόλεων για Αθήνα, Παρίσι, Ρώμη, Βερολίνο και Ν. Υόρκη. Στην επιλογή Αστρονομία & Διάστημα υπάρχουν συγκεντρωμένα όλα τα άρθρα



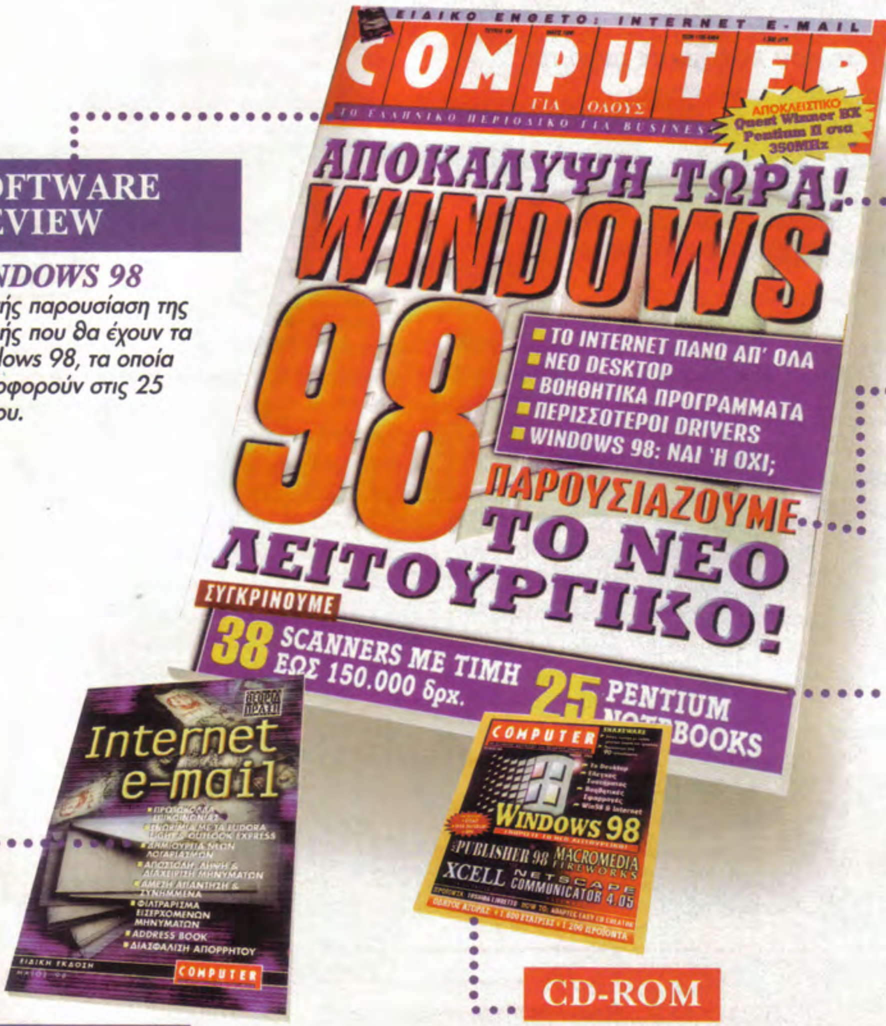
Τα περιεχόμενα του τελευταίου τεύχους.

που έχουν δημοσιευτεί σχετικά με το θέμα, ενώ κάτι αντίστοιχο υπάρχει στην Ιστορία & Αρχαιολογία με άρθρα σχετικά με την ιστορία. Το Ταξίδι Στην Ελλάδα σας προσφέρει μία "περιήγηση" στην ωραία πατρίδα μας. Τα παιδιά επίσης θα βρουν τη δική τους "γωνιά" στο site μέσω της επιλογής Junior Γαιόραμα, με πολλά εκπαιδευτικά θέματα για τις χώρες και τις σημαίες τους, τα πουλιά και τις πεταλούδες της Ελλάδας, τους δεινόσαυρους καθώς και παιχνίδια. Το "Γαιόραμα - Experiment" είναι ένα από τα καλύτερα επιστημονικά περιοδικά που κυκλοφορούν στη χώρα μας. Το site, που αποτέλεσε ευχάριστη έκπληξη για τους φίλους του περιοδικού, ακολουθεί κατά πόδας την έντυπη έκδοση σε ποιότητα. Βέβαια οι βελτιώσεις χρειάζονται, αλλά αυτό δεν παύει να κάνει το συγκεκριμένο site μία από τις αγαπημένες μας επιλογές.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 9/10

+ Ευπαρουσίαστες και γρήγορες σελίδες.
- Χρειάζονται βελτιώσεις, οι οποίες όμως προχωρούν με γοργούς ρυθμούς.

Μπείτε στην Ουσία



SOFTWARE REVIEW

WINDOWS 98
Εκτενής παρουσίαση της μορφής που θα έχουν τα Windows 98, τα οποία κυκλοφορούν στις 25 Ιουνίου.

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ

Quest Winner BX
Ο πρώτος υπολογιστής στην Ελλάδα με το BX chipset στα 100MHz και τον νέο Pentium II στα 350MHz.

ΡΕΠΟΡΤΑΖ

DVD
Το πρώτο εργοστάσιο αναπαραγωγής DVDs λειτουργεί ήδη στη χώρα μας!

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΑ ΤΕΣΤ

SCANNERS ΜΕ ΚΟΣΤΟΣ ΕΩΣ 150.000 ΔΡΧ.
Συγκριτική παρουσίαση 38 επιτραπέζιων scanners.

NOTEBOOKS
Συγκρίνουμε 25 σύγχρονους φορητούς υπολογιστές.

ΕΝΘΕΤΟ

Internet e-mail
- *Πρωτόκολλα επικοινωνίας*
- *Γνωριμία με τα EUDORA LIGHT & OUTLOOK EXPRESS*
- *Δημιουργία νέων λογαριασμών*
- *Αποστολή, λήψη και διαχείριση μηνυμάτων*
- *Αμεση απάντηση και συνημμένα*
- *Φιλτράρισμα εισερχόμενων μηνυμάτων*
- *Address book*
- *Διασφάλιση απορρήτου*

CD-ROM

WINDOWS 98
Γνωρίστε το νέο λειτουργικό!

Πλήρεις time limited εκδόσεις των προγραμμάτων:
- *MICROSOFT PUBLISHER 98*
- *XCELL*
- *MACROMEDIA FIREWORKS*
- *PAINTSHOP PRO 5 BETA 3.0*

Και το NETSCAPE COMMUNICATOR 4.05 χωρίς χρονικό περιορισμό

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

ΑΚΟΜΗ

ASK BILL: *O Bill Gates αναφέρεται στις βλαβερές συνέπειες των ανεπιθύμητων e-mails καθώς και στις δυνατότητες που προσφέρει το επάγγελμα του προγραμματιστή.*

DIGITAL AGE: *O Nicholas Negroponte καταθέτει την άποψή του για το ψηφιακό "χάσμα των γενεών" και σχολιάζει την ποιότητα του υλικού που κυκλοφορεί στο Δίκτυο.*

SOFTWARE REVIEWS
- ▲ *WINDOWS NT 5.0*
- ▲ *MS-PUBLISHER 98*
- ▲ *TITANIC*
- ▲ *ATLAS OF THE ANCIENT WORLD*

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ BUSINESS COMPUTING

Η Πληροφορική σήμερα!

THE REALM

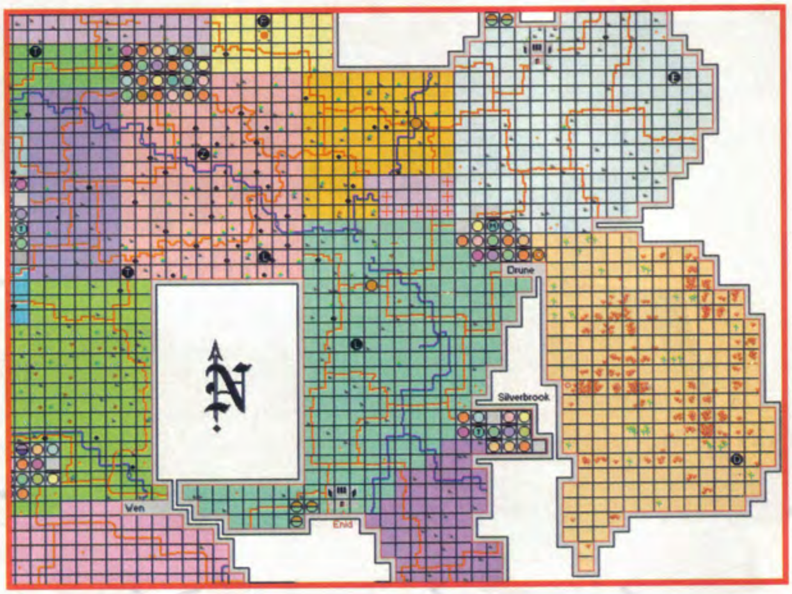
Ενας ολόκληρος on-line κόσμος

Συνεχίζουμε την παρουσίαση που κάναμε σε αυτό το εκπληκτικό παιχνίδι στο προηγούμενο τεύχος, παρουσιάζοντας μερικά βασικά στοιχεία γύρω από τη δημιουργία ενός χαρακτήρα αλλά και δίνοντας κάποια πρώτα hints για το τι να κάνεις μόλις βρεθείς για πρώτη φορά στον κόσμο του Realm.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Ας ξεκινήσουμε με όσα αφορούν τη δημιουργία ενός νέου χαρακτήρα, κεφάλαιο που σίγουρα είναι ενδιαφέρον για τους καινούριους παίκτες του Realm.



ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΕΝΑΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

NAME

Δεν μπορείς να δώσεις ένα όνομα που ήδη υπάρχει.

TITLE

Το title του χαρακτήρα σου θα ταιριάζει με το profession που διαλέγεις, αλλά αργότερα μπορείς να το αλλάξεις, αν θέλεις.

ATTRIBUTES

Χαρακτηριστικό	Περιγραφή
Strength	Καθορίζει το βάρος που μπορείς να μεταφέρεις. Προσδιορίζει το weapon damage. Προσδιορίζει το αν θα επιτύχεις στα skill proficiencies.
Dexterity	Προσδιορίζει το αν θα κτυπήσεις με κάποιο όπλο. Προσδιορίζει το αν θα αποφύγεις μια επίθεση. Προσδιορίζει το αν θα επιτύχεις στα skill proficiencies.
Intelligence	Προσδιορίζει το αν θα επιτύχεις στα skill proficiencies. Προσδιορίζει το learning spells. Το Intelligence επιδρά ΑΜΕΣΑ στον τροποποιητή του spell damage σου καθώς και στην επιτυχία spells όπως Permanency/Enchant.
Endurance	Προσδιορίζει τη stamina και τα health points. Προσδιορίζει το αν και πόσο θα "ζαλιστείς" όταν υποστείς ένα πολύ βαρύ χτύπημα.

PROFESSION

Αφού σώσεις το χαρακτήρα σου, το profession δεν μπορεί να αλλαχθεί. Το profession που διαλέγεις επιδρά άμεσα στα αρχικά attribute points και στα αντίστοιχα skills σου. Σημείωσε ότι το profession σου δεν σε εμποδίζει από το αναπτύξεις οποιοδήποτε skill θέλεις στο παιχνίδι.

PLAYER VS PLAYER COMBAT

Από τις πιο σημαντικές επιλογές που έχω δει σε on-line RPG. Μακάρι να υπήρχε το ίδιο και στο Ultima, θα είχε γλιτώσει πολύς κόσμος από πολλή "φασαρία". Διαλέγοντας το "Yes" σημαίνει ότι θέλεις να επιτίθεσαι σε

άλλους παίκτες αλλά και να δέχεσαι επιθέσεις από άλλους χαρακτήρες. Διαλέγοντας το "No" κανένας άλλος χαρακτήρας ΔΕΝ μπορεί να σου επιτεθεί αλλά ούτε εσύ αναπτύσσεις τη διάθεση να επιτεθείς σε κάποιον. Σημείωσε ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείς να αλλάξεις αυτή τη ρύθμιση και να επιτεθείς σε έναν χαρακτήρα. Αν όμως επιτεθείς σε κάποιον, τότε αυτόματα γίνεσαι κι εσύ ανοικτός στις επιθέσεις άλλων χαρακτήρων. Το πιο σημαντικό στοιχείο είναι το ότι στην τελευταία περίπτωση πρέπει να περιμένεις 30 ολόκληρες μέρες, στις οποίες δεν θα ξεκινήσεις καμιά επίθεση αλλά ούτε θα κάνεις καμιά πράξη κλεψιάς (όπως το pick-pocketing), έτσι ώστε να μπορέσεις να επιστρέψεις στην κατάσταση "μη επίθεσης".

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ATTRIBUTES

Οι χαρακτήρες ξεκινούν με τα attributes του πίνακα στη σελίδα 184. Αυτά είναι βασισμένα στη φυλή και το

The GAME NET

COMPULINK

Τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα πρέπει να έχει ήδη ξεκινήσει η λειτουργία του νέου GameNet, το οποίο ανοίγει πλέον τις πύλες του και στους συνδρομητές των άλλων πλην της CompuLink providers της χώρας μας, με μία μικρή ετήσια συνδρομή. Όλα τα νέα μέλη του δικτύου (του μοναδικού που υπάρχει στη χώρα μας και είναι αποκλειστικά αφιερωμένο στο on-line gaming) με την εγγραφή τους θα παίρνουν το GameNet Starter Kit, το οποίο περιλαμβάνει το ανανεωμένο manual και ένα απολαυστικό CD-ROM με τα καλύτερα shareware παιχνίδια κάθε κατηγορίας που μπορούν να λειτουργήσουν σε multiplayer περιβάλλον και βέβαια στο ίδιο το GameNet.

Τώρα κάτι στο οποίο πρέπει όλοι να δώσετε προσοχή: Λόγω της έναρξης λειτουργίας της νέας μορφής του GameNet, θα πρέπει κάθε μέλος του που είχε εγγραφεί σε αυτό πριν από την 1η Μαΐου να στείλει στη διεύθυνση info@compulink.gr ένα e-mail με το ονοματεπώνυμο και το serial number του προκειμένου να δημιουργηθούν οι νέες λίστες μελών αλλά και να καταγραφούν οι ενεργοί συνδρομητές. Σε περίπτωση που κάποιοι αμελήσουν να στείλουν αυτό το e-mail, η πρόσβασή τους στο GameNet θα διακοπεί προσωρινά, ενώ βεβαίως θα επανέλθει μόλις το πράξουν.

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ GAMENET

Ας δούμε όμως την ανανεωμένη λίστα με τα σημαντικότερα εμπορικά παιχνίδια που μπορείτε να παίξετε on-line στο GameNet:

688(i) Hunter/Killer - Electronic Arts/Janes
A-10 Cuba - Activision
Age of Empires - Microsoft Corp.
Apache - Interactive Magic
Armored Fist 2 - Novalogic
Atomic Bomberman - Interplay Productions
ATF/ATF Gold - Electronic Arts
Baldies - Panasonic Interactive Media
Battleship - Hasbro Interactive
Big Red Racing - Eidos Intreractive
Blood - Monolith Productions
Carmageddon - SCi Software
Chasm - MegaMedia Corporation
Comanche 3 - Novalogic
Command & Conquer - Westwood Studios
Command & Conquer - Red Alert - Westwood Studios
Cyberstorm-Sierra On-Line
Darklight Conflict - Electronic Arts
Dark Colony - SSI Online
Dark Reign - Activision
Deadlock - Accolade
Deadly Games - Sir-Tech Software
Death Rally - Apogee Software
Descent / Descent 2 - Parallax Software
Demolition Derby 2 - Psygnosis Software
Diablo - Blizzard Entertainment
Doom / Doom 2 - ID Software
Duke Nukem 3D - 3D Realms
EF2000/SuperEF2000 - Did Software
Extreme Assault - Blue Byte Software
F/A-18 Hornet - Graphism Software
F-22 Lightning - NovaLogic
Fire Fight - Epic MegaGames
Gambit Internet Chess
G-Nome - 7th Level Software
Hellbender - Microsoft
Hellfire - Blizzard Ent
Heretic / Hexen / Hexen II - Raven Software
Heroes of Might & Magic 2 - 3DO
Incubation - Blue Byte Software
Internet Chess - Beh? Software
Interstate 76 - Activision
Jack Nicklaus 4 - Accolade
Jedi Knight: Dark Forces 2 - Lucas Arts
Jet Moto - Singletrac
Krush Kill And Destroy - Electronic Arts
Legal Crime - Byte Enchanters
Links LS - Access Software
Lords of the Realm 2 - Sierra
Master of Orion 2 - MicroProse
Mechwarrior 2 (w/ NetMech) - Activision
Mechwarrior 2: Mercenaries - Activision
Monster Truck Madness - Microsoft
Moto Racer - BMG Software
MVP Cribbage - MVP Software
MVP Hearts - MVP Software
Nascar Racing - Sierra On-Line
Network Fighter Duel (Net Duel) - Philips Media
One Must Fall: 2097 - Epic Megagames
Outlaws - LucasArts
Outpost 2 - Sierra On-Line
POD - Ubisoft
Postal - Running With Scissors Software
Quake - ID Software
Redneck Rampage - Interplay
Rise Of The Triad - Apogee
Risk - Hasbro Interactive
Road Rash - Electronic Arts
Scarab - Electronic Arts
Screamer - Virgin Interactive Entertainment
Shattered Steel - Interplay
Shadow Warrior - 3D Realms
Skynet - Bethesda Software
Speed Haste - Friendware
Star Command - GT Interactive
Starcraft - Blizzard
Starfleet Academy - Interplay
Su-27 Flanker - SSI Online
Super Karts - Virgin Interactive Entertainment
Terminal Velocity - Apogee
Terracide - Eidos Interactive
Top Gun - Spectrum HoloByte
Total Annihilation - CaveDog Entertainment
Triple Play 98 - Electronic Arts
Twisted Metal 2 - Singletrac
Tyrian - Epic
USNF 97 - Electronic Arts
VR Pool - Interplay
Warcraft / Warcraft 2 - Blizzard Entertainment
WarBirds - Interactive Creations Inc.
War Wind - SSI Online
Werewolf vs Comanche - Novalogic
X-Wing vs TIE Fighter - LucasArts

Βαγγέλης Κράτσας



επάγγελμα κάθε χαρακτήρα. Στη συνέχεια παίρνεις 8 attribute points, για να τα τοποθετήσεις όπου θέλεις.

Σημειώστε το γεγονός ότι όλες οι φυλές ξεκινούν με συνολικά 40 attribute points.

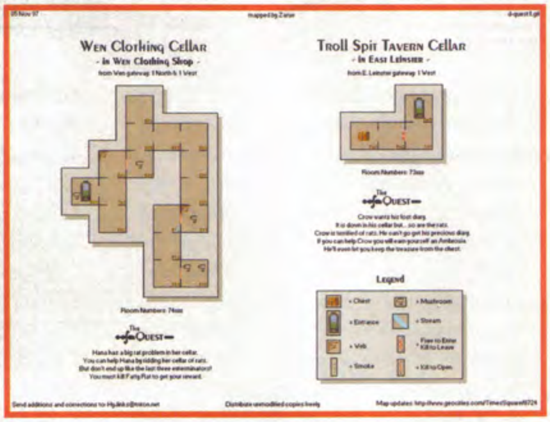
ΜΕΡΙΚΑ TIPS ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΠΡΩΤΟΞΕΚΙΝΟΥΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Περιπλανήσου τριγύρω για να γνωρίσεις την περιοχή και να εξοικειωθείς με αυτήν. Μίλησε στους χαρακτήρες που συναντάς. Επισκέψου τα καταστήματα. Γενικά, εξερεύνησε όσο περισσότερο μπορείς.

Εχε στο μυαλό σου ότι όλοι οι νέοι παίκτες ξεκινούν με τις στολές των "πρωτάρηδων", δηλαδή φορούν γκρίζα ρούχα. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις ξεκινώντας είναι να αγοράσεις νέα ενδυμασία, ψάξε λοιπόν να βρεις ένα μαγαζί που να πουλά ρούχα. Σε κάθε πόλη ο Gatekeeper θα σου δώσει τις απαραίτητες "διευθύνσεις" για το πού βρίσκονται τα καταστήματα της πόλης, έτσι δεν πρέπει να δυσκολευτείς ιδιαίτερα.



Οσοι άντρες πρωτοξεκινούν μπορούν να αγοράσουν shirts, hose, cowls και boots, ενώ οι γυναίκες μπορούν να αγοράσουν και skirts.



Πρόσεξε, γιατί όλοι οι χαρακτήρες δεν μπορούν να φορέσουν οτιδήποτε. Το τονίζω αυτό, γιατί οι καταστηματάρχες χωρίς κανένα δισταγμό θα σου πουλήσουν οτιδήποτε τους ζητήσεις, ασχέτως αν μπορείς να το χρησιμοποιήσεις ή όχι. Φυσικά, στην περίπτωση που κάνεις λάθος και αγοράσεις ένα ρούχο που δεν μπορείς να το φορέσεις, μπορείς να το επιστρέψεις (click και drag στον Shopkeeper) αλλά θα χάσεις χρήματα, αφού -όπως είναι φυσικό- αυτός δεν θα το πάρει πίσω στην ίδια τιμή που το αγόρασες.



Μπορείς μα παραγγείλεις μία μπουκάλα βαφής (dye) για κάθε αντικείμενο. Για να χρησιμοποιήσεις αυτή τη βαφή, πήγαινε στο inventory σου και στο ειδικό παράθυρο κάνε drag την dye bottle στο αντικείμενο που θέλεις να βάψεις. Πρόσεξε, γιατί είναι βασικό και τα δύο αντικείμενα να εμφανίζονται στο ίδιο παράθυρο. Αν θέλεις, για μεγαλύτερη ευκολία σου μπορείς να αγοράσεις ένα backpack, να βάλεις μέσα σε αυτό τις dye bottles αλλά και τα αντικείμενα που θέλεις να βάψεις και μετά να το ανοίξεις, ώστε να δεις το περιεχόμενό του. Αυτή η διαδικασία σου δίνει μεγαλύτερη άνεση (περισσότερο χώρο) στο να κάνεις drag τις dye bottles.

Για να αλλάξεις ρούχα και να φορέσεις αυτά που αγόρασες, άνοιξε το inventory σου (click bag στο icon bar κάτω δεξιά). Τώρα κάνε κλικ στο αντικείμενο που θέλεις, και ένα ειδικό menu με Take Off και Wear θα εμφανιστεί.

ΤΑ DAMAGES & BONUSES ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

Melee Damage & Bonus:
+10% για κάθε πόντο πάνω από 10
-5% για κάθε πόντο κάτω από 10

Spell Damage & Bonus:
+5% για κάθε πόντο πάνω από 10
-5% για κάθε πόντο κάτω από 10

Human	Adventurer	Warrior	Wizard	Thief
Strength	10	12	6	9
Dexterity	10	11	11	13
Intelligence	10	6	14	8
Endurance	10	11	9	10

Elf	Adventurer	Warrior	Wizard	Thief
Strength	7	9	3	6
Dexterity	14	15	15	17
Intelligence	13	9	17	11
Endurance	6	7	5	6

Giant	Adventurer	Warrior	Wizard	Thief
Strength	14	16	10	13
Dexterity	6	7	7	9
Intelligence	6	2	10	4
Endurance	14	15	13	14



Created by SMART
GAMEBUSTER
MULTIMEDIA CENTER
suncom
SOFTWARE
HARDWARE
Logic 3
VIDEO GAMES
SEGA SATURN
PlayStation
INTERNET
CD ROM
ΣΧΕΤΙΚΟΣ... ή ΕΙΔΙΚΟΣ
STARCRAFT
BLIZZARD
UBIK
ΤΟ ΚΑΣΙΝΟ ΤΗΣ ΑΘΑΝΑΣΙΑΣ
SEGA Touring Car Championship
FIGHTING FORCE
EIDOS
PLAYSTATION • SATURN • N64
GAME BUSTER ΟΜΗΡΟΥ 41-43 (ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ "ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ") ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ ΤΗΛ.: 9310576 GAME BUSTER ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 24-26 ΤΗΛ.: 5242709 GAME BUSTER ΠΑΛΑΙΩΝ ΠΑΤΡΩΝ ΓΕΡΜΑΝΟΥ 13 ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ
ΤΗΛ.: 2719793 GAME BUSTER ΓΟΥΝΑΡΗ 107-109 ΠΑΤΡΑ ΤΗΛ.: 061-624583 , 094-666215 GAME BUSTER ΛΕΩΦΟΡΟΣ ΚΗΦΙΣΙΑΣ 92 (ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΑΤΑΝΟΣ) ΚΗΦΙΣΙΑ ΤΗΛ.: 8084564 GAME BUSTER - ΑΔΕΙΜΑΝΤΟΥ 28
ΚΟΡΙΝΘΟΣ ΤΗΛ.: 0741-80208 - ΠΕΡΙΑΝΔΡΟΥ 17 ΚΙΑΤΟ ΤΗΛ.: 0742-27747 GAME BUSTER ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ΤΗΛ.: 4113723 , 093-367294 GAME BUSTER ΣΜΥΡΝΗΣ 14 & ΧΡΥΣ. ΣΜΥΡΝΗΣ ΓΩΝΙΑ - ΑΙΓΑΛΕΩ
ΤΗΛ.: 5317240 GAME BUSTER ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 168 (ΚΕΝΤΡΙΚΟ) ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ΤΗΛ.: 031-414731 GAME BUSTER ΠΑΤΗΣΙΩΝ 27 & ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΟΥ ΓΩΝΙΑ - ΚΕΝΤΟ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ ΤΗΛ.: 9318734 FAX.: 9510174

MEGABYTES

Ποτέ δεν είναι αρκετά

Στους περισσότερους υπολογιστές ο σκληρός δίσκος αποτελεί το κύριο μέσο αποθήκευσης. Εκεί βρίσκονται όλα τα προγράμματα και αρχεία που θέλουμε να είναι διαθέσιμα από το σύστημά μας. Η εξέλιξη των υπολογιστών δεν θα μπορούσε να αφήσει απέξω τους σκληρούς δίσκους. Οι απαιτήσεις των προγραμμάτων για μεγαλύτερη χωρητικότητα, καθώς και η ανάγκη αποθήκευσης μεγάλου όγκου πληροφοριών που πρέπει να είναι άμεσα και ταυτόχρονα προσβάσιμες από έναν υπολογιστή οδηγούν στη χρησιμοποίηση δεύτερου ή και τρίτου δίσκου. Επίσης, η ταχύτητα ανταλλαγής δεδομένων παίζει καθοριστικό ρόλο στην ολική απόδοση ενός υπολογιστικού συστήματος.

του Θοδωρή Μαλλιωτάκη

Εάν θέλουμε να επιλέξουμε έναν νέο σκληρό δίσκο, πέρα από τη χωρητικότητά του θα πρέπει να εξετάσουμε πέντε βασικά χαρακτηριστικά:

α) Θύρα επικοινωνίας. Θα πρέπει να αντιστοιχεί με τις θύρες επικοινωνίας που διαθέτει το σύστημά μας (IDE, SCSI). Ο υπολογιστής για να επικοινωνήσει με το σκληρό δίσκο χρησιμοποιεί ένα εξειδικευμένο κύκλωμα, τον λεγόμενο controller. Ο controller μπορεί να είναι μία κάρτα επέκτασης ή ενσωματωμένος στη motherboard. Στην αγορά κυκλοφορούν ευρέως δύο ειδών controllers, οι IDE και SCSI. Οι σημερινές motherboards διαθέτουν συνήθως ενσωματωμένους δύο IDE controllers, από τους οποίους ο καθένας μπορεί να διαχειριστεί δύο σκληρούς δίσκους ή CD drives. Οι SCSI controllers χρησιμοποιούνται σε μηχανήματα υψηλών προδιαγραφών, όπου απαιτείται αξιοπιστία και μεγάλη ταχύτητα. Μερικές μόνο ακριβές motherboards διαθέτουν ενσωματωμένους SCSI controllers.



β) Μνήμη (cache). Οι περισσότεροι σκληροί δίσκοι διαθέτουν ενσωματωμένη μνήμη που λειτουργεί ως ενδιάμεσος του επεξεργαστή και του σκληρού δίσκου. Το μέγεθός της αποτελεί καθοριστικό παράγοντα της απόδοσης του σκληρού δίσκου.

γ) Μέσος χρόνος προσπέλασης. Είναι ο χρόνος που χρειάζεται η κεφαλή για να εντοπίσει κάποιο σημείο του σκληρού δίσκου. Μικρότερος χρόνος προσπέλασης σημαίνει ταχύτερος σκληρός δίσκος.

δ) Ταχύτητα περιστροφής είναι ο αριθμός στροφών ανά λεπτό του σκληρού δίσκου. Μεγαλύτερη ταχύτητα σημαίνει σε γενικές γραμμές ταχύτερος δίσκος. Εδώ όμως χρειάζεται προσοχή γιατί η μεγάλη ταχύτητα περιστροφής προκαλεί την ανάπτυξη υψηλής θερμοκρασίας και την πιθανή παρουσίαση βλαβών. Ετσι, αυτό το χαρακτηριστικό θα πρέπει να εξετάζεται σε σχέση με το MTBF.

ε) MTBF (Minimum Time Before Fault). Είναι ο μέσος χρόνος λειτουργίας που υπολογίζει η κατασκευάστρια εταιρία ότι θα χρειαστεί προτού παρουσιαστεί κάποια βλάβη στο σκληρό δίσκο. Αν και αυτό το μέγεθος είναι θεωρητικό και δεν παρέχει καμία εγγύηση, ο μεγαλύτερος χρόνος δηλώνει καλύτερη κατασκευή.

Αν υποθέσουμε ότι θέλουμε να εγκαταστήσουμε έναν νέο σκληρό δίσκο με IDE θύρα επικοινωνίας, θα πρέπει να εξετάσουμε τη σύνθεση του υπολογιστή μας, καθώς και το πώς είναι συνδεδεμένα τα αποθηκευτικά μέσα στους υπάρχοντες controllers. Εάν διαθέτουμε μία motherboard με δύο IDE controllers (το πλέον συνηθισμένο), έναν hard disk και ένα CD drive, τότε τα δύο αποθηκευτικά μέσα μπορεί να είναι συνδεδεμένα στον ίδιο controller ή στην καλύτερη περίπτωση το καθένα να καταλαμβάνει διαφορετικό controller. Με αυτά τα δεδομένα θα

πρέπει να συνδεθεί ο νέος σκληρός δίσκος (που προφανώς είναι μεγαλύτερος και γρηγορότερος από τον παλιό) ως master στο primary port (IDE 1), ο παλιός ως secondary στο primary port και το CD drive ως master στο secondary port (IDE 2).

Σε κάθε περίπτωση, προτού ξεκινήσουμε οποιαδήποτε εργασία σχετική με το σκληρό δίσκο, θα πρέπει να δημιουργήσουμε μία δισκέτα εκκίνησης (bootable), κάτι το οποίο γίνεται εύκολα μέσω της επιλογής Create Emergency Disk των Windows ή του προγράμματος SYS (System) του DOS. Επίσης στη δισκέτα αυτήν θα πρέπει να υπάρχει το πρόγραμμα FDISK του DOS.

Στη συνέχεια θα θέσουμε το νέο σκληρό δίσκο αρχικά ως δευτερεύοντα, έτσι ώστε να μεταφέρουμε δεδομένα από τον προηγούμενο στον καινούριο. Μετά τη μεταφορά των αρχείων μας θα τον ρυθμίσουμε ως πρωτεύοντα.

Οι περισσότεροι σκληροί δίσκοι σε κάποιο σημείο διαθέτουν βραχυκυκλωτήρες (jumpers). Ενας από αυτούς καθορίζει το αν ο σκληρός δίσκος θα συνδεθεί ως master ή slave. Με τη βοήθεια του εγχειριδίου του σκληρού δίσκου τον ορίζουμε αρχικά ως slave. Τον ρυθμίζουμε ως master, εάν θέλουμε να αντικαταστήσουμε απευθείας τον προϋπάρχοντα σκληρό δίσκο, χωρίς να κάνουμε πρώτα κάποιες μεταφορές δεδομένων. Επίσης, θα πρέπει να εξετάσουμε τον παλιό σκληρό δίσκο για το αν διαθέτει jumper με την επιλογή Slave Present. Το συγκεκριμένο jumper θα τον ενημερώσει για το ότι θα συνδεθεί ένας νέος σκληρός δίσκος ως slave.

Αποσυνδέουμε όλα τα εξωτερικά καλώδια από το κουτί του υπολογιστή. Ανοίγουμε το καπάκι και συνδέουμε το νέο σκληρό δίσκο, όπως φαίνεται αναλυτικά στις φωτογραφίες, ως slave στο primary port (IDE 1) του υπολογιστή. Στην περίπτωση που ο νέος σκληρός δίσκος εγκατασταθεί αργότερα ως master, τον τοποθετούμε προσωρινά σε μια οριζόντια επίπεδη επιφάνεια δίπλα στο κύριο σύστημα. Η επιφάνεια αυτή δεν πρέπει να είναι μεταλλική για την αποφυγή βραχυκυκλώματος. Τοποθετούμε στη θέση τους τα καλώδια του υπολογιστή και ενεργοποιούμε το σύστημα. Με τη χρήση του κατάλληλου πλήκτρου (ESC, DEL) μπαίνουμε στο BIOS SETUP. Στο standard menu στη θέση D: δηλώνουμε τα στοιχεία του νέου

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΚΛΗΡΟΥ ΔΙΣΚΟΥ



1 Εάν συνδέσουμε έναν σκληρό δίσκο και ένα CD drive στον ίδιο controller, τότε η ταχύτητα επικοινωνίας του σκληρού δίσκου μειώνεται και γίνεται ισοδύναμη με την ταχύτητα του CD drive.



2 Οταν διαθέτουμε έναν σκληρό δίσκο και ένα CD drive, θα πρέπει το καθένα να καταλαμβάνει διαφορετικό controller.



3 Οι ενσωματωμένοι controllers (Primary, Secondary IDE) μπορούν να διαχειριστούν ο καθένας από δύο αποθηκευτικά μέσα (hard disk, CD drives).



4 Το ταμπελάκι του σκληρού δίσκου μάς δίνει πληροφορίες για τις επιλογές που μπορούμε να κάνουμε με τα jumpers και για τα χαρακτηριστικά του σκληρού δίσκου.



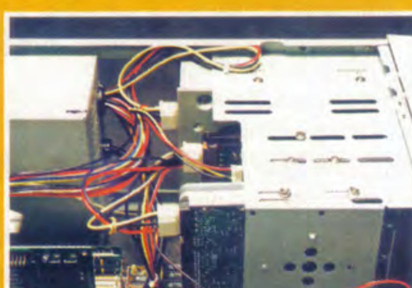
5 Αρχικά τοποθετούμε το jumper σε θέση slave στο νέο σκληρό δίσκο.



6 Συνδέουμε ένα ελεύθερο βύσμα τροφοδοσίας στο σκληρό δίσκο.



7 Συνδέουμε τους δύο σκληρούς δίσκους στον Primary Controller IDE 1 και το CD drive στον Secondary Controller IDE 2.



8 Φροντίζουμε για τη σωστή τοποθέτηση στο κουτί, ώστε να μην υπάρχουν προβλήματα λόγω υπερθέρμανσης.

σκληρού δίσκου (cyl, heads κ.λπ.), τα οποία βρίσκουμε στο εγχειρίδιο ή ακόμα και σε κάποιο ταμπελάκι που είναι κολλημένο πάνω στο δίσκο. Στις νέες motherboards υπάρχει η επιλογή Autodetect Hard Drive ή Autodetection IDE Port, με τις οποίες αναλαμβάνει το BIOS να αναγνωρίσει το νέο σκληρό δίσκο.

Σώζουμε τις νέες ρυθμίσεις του BIOS και αφήνουμε τον υπολογιστή να ενεργοποιηθεί. Εάν το σύστημα "κολλήσει", αυτό σημαίνει ότι δεν έχουμε τοποθετήσει σωστά τα jumpers ή δεν έχουμε συνδέσει σωστά τα καλώδια. Εάν όλα πάνε καλά, οι χρήστες των Windows 95 και NT μπορούν μέσω του new hardware setup να ολοκληρώσουν την εγκατάσταση του νέου σκληρού δίσκου, στην περίπτωση που αυτός παραμείνει ως slave. Διαφορετικά, δηλαδή αν χρησιμοποιούμε DOS ή αν αλλάξουμε το σκληρό δίσκο σε master, τρέχουμε το πρόγραμμα εγκατάστασης του σκληρού δίσκου, αν υπάρχει. Επειτα, τρέχουμε το πρόγραμμα FDISK που βρίσκεται στο directory του DOS στον παλιό σκληρό δίσκο. Στην επιλογή Change Current Fixed Disk Drive επιλέγουμε 2 για το νέο σκληρό δίσκο. Δίνουμε την επιλογή 1 (Create DOS Partition or Logical Drive) και επιλέγουμε Create Primary Partition και Use All Available Space For DOS Partition. Μόλις το FDISK αναφέρει ότι ολοκλήρωσε τη διαδικασία



partition, βγαίνουμε από το πρόγραμμα και επανεκκινούμε το σύστημα. Πιθανόν την προαναφερόμενη διαδικασία να εκτελεί το πρόγραμμα εγκατάστασης του σκληρού δίσκου, κάτι για το οποίο θα μας ενημερώσει. Επειτα πληκτρολογούμε από τη γραμμή εντολών του DOS την εντολή FORMAT D: /S, με την οποία το DOS θα αναλάβει το φορμάρισμα του νέου σκληρού δίσκου. Εάν μετά το φορμάρισμα το σύστημα αναφέρει ότι ο σκληρός δίσκος έχει μέγεθος περίπου 500MB, ενώ έχουμε αγοράσει έναν μεγαλύτερο, τότε δεν έχουν εγκατασταθεί σωστά οι drivers και πρέπει να επαναλάβουμε τη διαδικασία. Εφόσον όλα έχουν γίνει σωστά, θα πρέπει να έχουμε δυνατότητα πρόσβασης στο νέο σκληρό δίσκο δίνοντας D:. Μπορούμε επίσης να μεταφέρουμε αρχεία από τον παλιό σκληρό δίσκο C: στον νέο D:. Πρέπει να σημειώσουμε ότι προγράμματα όπως WINDOWS και OFFICE δεν μπορούν να αντιγραφούν, αλλά πρέπει να γίνει εκ νέου η εγκατάστασή τους από τα CDs ή τις δισκέτες εγκατάστασης.

Τώρα είμαστε έτοιμοι να συνδέσουμε το νέο σκληρό δίσκο ως master. Απενεργοποιούμε το σύστημα και προβαίνουμε στις κατάλληλες ρυθμίσεις των jumpers. Στο νέο σκληρό δίσκο τοποθετούμε το jumper στη θέση master αφαιρώντας το από τη θέση slave. Επίσης, τοποθετούμε το jumper στη θέση slave present, εάν υπάρχει. Στον παλιό σκληρό δίσκο αφαιρούμε το jumper από τη θέση master και το τοποθετούμε στη θέση slave. Αφαιρούμε το jumper από τη θέση slave present, εάν υπάρχει. Συνδέουμε τους δύο σκληρούς δίσκους και πάλι στη θέση Primary Port (IDE 1). Ενεργοποιούμε το σύστημα με τη δισκέτα εκκίνησης (bootable) μέσα στο floppy drive. Ο υπολογιστής τώρα θα πρέπει να ενεργοποιηθεί μέσω της δισκέτας εκκίνησης. Εάν εμφανιστεί το μήνυμα "missing operating system", τότε η δισκέτα δεν είναι κατάλληλη ή δεν έχουμε δηλώσει στο BIOS να ελέγχει για λειτουργικό σύστημα στο floppy drive. Επειτα τρέχουμε το πρόγραμμα FDISK από τη δισκέτα και, μόλις εμφανιστεί το πρώτο dialog box, δίνουμε την επιλογή 2 "SET ACTIVE PARTICION". Το FDISK θα μας ενημερώσει ότι δεν υπάρχει active partition στον πρώτο σκληρό δίσκο και θα ρωτήσει αν θέλουμε να τον ενεργοποιήσουμε. Δίνουμε YES, βγαίνουμε από το πρόγραμμα και επανεκκινούμε το σύστημα. Εάν όλα έχουν γίνει σωστά, ο υπολογιστής θα ξεκινήσει κανονικά. Τώρα, μπορούμε να εγκαταστήσουμε τα προγράμματά μας στο νέο σκληρό C: και να χρησιμοποιούμε τον παλιό D: για αντίγραφα ασφαλείας.

Σε περίπτωση που θέλουμε να εγκαταστήσουμε έναν σκληρό δίσκο με SCSI port, θα πρέπει να διαθέτουμε SCSI controller και η διαδικασία εγκατάστασης γίνεται σύμφωνα με τις οδηγίες του εγχειριδίου του SCSI controller για τις αντίστοιχες συσκευές.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ CD-ROM

Τα IDE CD drives συνδέονται στο σύστημά μας με τον ίδιο ακριβώς τρόπο όπως οι σκληροί δίσκοι, ενώ διαθέτουν επίσης master και slave jumpers. Στην περίπτωση εγκατάστασης νέου CD drive δεν χρειάζεται κάποια προεργασία εκτός από την τοποθέτηση του κατάλληλου jumper σε θέση master ή slave, αναλόγως του αν διατηρήσουμε σε λειτουργία το παλιό CD drive. Καλό θα είναι να ρυθμίσουμε ως master το νέο και γρήγορο CD drive και ως slave το παλιό. Αφού τα συνδέσουμε στο secondary port (IDE 2), ενεργοποιούμε το σύστημα και τρέχουμε το πρόγραμμα εγκατάστασης που συνοδεύει το νέο CD-ROM ή ακολουθούμε τη διαδικασία Add New Hardware των Windows.

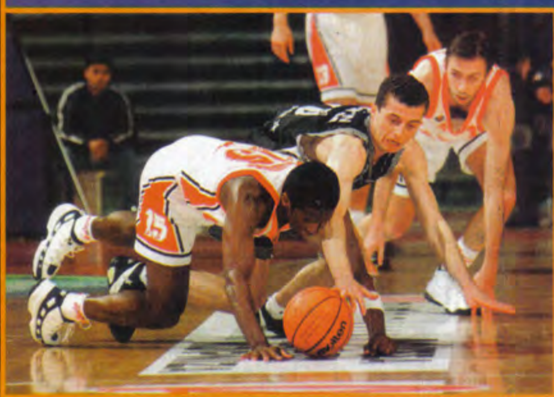
Η διαδικασία εγκατάστασης νέου σκληρού δίσκου και CD drive είναι ίδια και στην περίπτωση που διαθέτουμε εξωτερικούς controllers τοποθετημένους ως κάρτες επέκτασης πάνω στη motherboard.

Τέλος, θα πρέπει να σημειώσουμε ότι όταν προσθέτουμε νέα υλικά στο εσωτερικό του υπολογιστή και ειδικότερα δίσκους με μεγάλη ταχύτητα περιστροφής, θα πρέπει να φροντίζουμε για τη σωστή τοποθέτηση, που συνεπάγεται καλό εξαερισμό και σωστή ψύξη των εξαρτημάτων.

Για πρώτη φορά σε CD-ROM όλη η ιστορία του ελληνικού μπάσκετ...

Μία συμπαραγωγή των εταιριών EXODUS A.E. και COMPUPRESS A.E..





Supported by Web CD technology

Τα σημαντικότερα στοιχεία θα ανανεώνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα μέσω Internet

...και οι σημαντικότερες στιγμές του.

- 1.100 φωτογραφίες, 3D animations, ηχητικά εφέ, videos **στιγμιότυπα** άνω των 30 λεπτών
- Ολοι οι αγώνες των ελληνικών ομάδων στα **ευρωπαϊκά κύπελλα**
- Οι αγώνες και το αναλυτικό ιστορικό της **εθνικής ομάδας**
- Οι αγώνες του πρωταθλήματος **Α1 κατηγορίας** από το 1986 μέχρι σήμερα
- Παρουσίαση του Κυπέλλου Ελλάδας με αναλυτική αναφορά σε όλους τους **τελικούς** του θεσμού
- Βιογραφικά σημειώματα και αναλυτικά στατιστικά στοιχεία για περισσότερους από **200 παίκτες**

Κυκλοφορεί

ΠΡΩΤΟ ΣΕ ΠΩΛΗΣΕΙΣ

COMPUPRESS A.E.: ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801761 - ΛΙΑΝΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 17, 106 82, Αθήνα, Τηλ.: 3801487

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: COMPUPRESS, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Παρακαλώ στείλτε μου το CD-ROM "Το Ελληνικό Μπάσκετ".

Τιμή: 12.000 Δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

ΠΟΛΗ.............................. Τ.Κ. ....

ΤΗΛ. .... ΗΜ/ΝΙΑ ....

❑ Απέστειλα ταχ. επιταγή No* ....
(προς COMPUPRESS A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)

* *Αναγράψτε στο πίσω μέρος της ταχ. επιταγής τον τίτλο του παραγγελόμενου είδους*

❑ Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το CD-ROM.

❑ Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου:

❑ VISA ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ____ ____ ____ ____

ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ____

Υπογραφή..............................

Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

πριν αγοράσετε

Ενα DVD-ROM, μολονότι δεν διαφέρει στο ελάχιστο στην εμφάνιση και το μέγεθος από ένα CD-ROM, επιτυγχάνει εκπληκτικές χωρητικότητες λόγω της αυξημένης πυκνότητας των pits, του μικρότερου μεγέθους του και της ερυθρής ακτίνας laser. Η χωρητικότητα ενός DVD-ROM ξεκινά από τα 4,7GB και φθάνει τα 17GB, ανάλογα με τα στρώματα αλουμινίου και τις αναγνώσιμες πλευρές. Ενδιάμεσα συναντώνται χωρητικότητες των 8,5GB και 9,4GB.

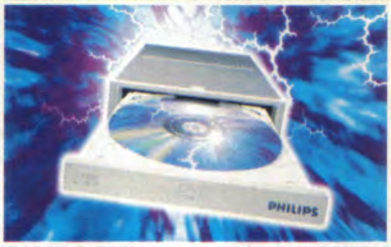
Του Ιάσονα Δούζα

Τα DVD-ROM drives πρώτης γενιάς περιστρέφονται με ταχύτητα 1x όταν διαβάζουν DVD-ROMs, αλλά, λόγω του ότι οι πληροφορίες είναι συμπιεσμένες, τα δεδομένα μεταφέρονται με ρυθμό 1,35MB/s αντί για 150KB/s όπως συμβαίνει με τα CD-ROMs. Η προαναφερθείσα διαμεταγωγή δεδομένων αντιστοιχεί σε ένα CD-ROM drive με ταχύτητα περιστροφής 9x.

Τα DVD-ROM drives δεύτερης γενιάς περιστρέφονται με ταχύτητα 2x και ως εκ τούτου διαθέτουν σταθερή διαμεταγωγή δεδομένων ίση με 2,7MB/s, οπότε προσφέρουν τη μέγιστη διαμεταγωγή που θα εξασφάλιζε ένα 18x CD-ROM drive. Χάρη δε στο ότι χρησιμοποιούν αποκλειστικά την τεχνολογία CLV, τα DVD-ROM drives διατηρούν σταθερή τη μεταφορά δεδομένων σε ολόκληρη την επιφάνεια του DVD-ROM. Οι νεότερες συσκευές του είδους προσφέρουν πολύ καλές επιδόσεις και κατά την ανάγνωση των CD-ROMs, αφού αποδίδουν μέγιστη διαμεταγωγή δεδομένων 20x ή ακόμα και 24x, οπότε αντικαθιστούν επάξια το CD-ROM drive.



Το Philips DRD-5200 είναι ένα DVD-ROM δεύτερης γενιάς από το μεγάλο Ολλανδό κατασκευαστή. Οι επιδόσεις του κατά την ανάγνωση CD-ROMs είναι κορυφαίες για συσκευή του είδους, αφού προσφέρει μέγιστη διαμεταγωγή δεδομένων ίση με 24x και μέσο χρόνο προσπέλασης 110ms. Κατά την ανάγνωση DVD-ROMs, το drive της Philips λειτουργεί με ταχύτητα περιστροφής 2x (2,7MB/s) συνοδευόμενη από 160ms μέσο χρόνο προσπέλασης δεδομένων. Ο buffer του drive είναι μεγέθους 256KB, ενώ η συνδεσμολογία του ακολουθεί το πρότυπο ATAPI.



Οπως όλα τα drives δεύτερης γενιάς, έτσι και το DRD-5200 μπορεί να αναγνώσει οποιοδήποτε τύπο CD-ROM και DVD-ROM, οπότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά χωρίς τη συνδρομή ενός CD-ROM drive. Σημειώνουμε, τέλος, πως το DVD-ROM drive της Philips δεν συνοδεύεται από κάρτα αποκωδικοποίησης και έτσι διατηρείται η ευχέρεια της απόκτησης κάρτας της επιλογής μας.

Το πακέτο PC-DVD Encore DRX2 της Creative Labs περιλαμβάνει ένα DVD-ROM drive δεύτερης γενιάς μαζί με μία εξειδικευμένη κάρτα αποκωδικοποίησης MPEG2 video και Dolby Digital AC-3 ήχου. Η κάρτα ονόματι DRX2 κατασκευάζεται από την ίδια την Creative Labs και περιλαμβάνει μοναδικά χαρακτηριστικά που εγγυώνται υψηλή ποιότητα εικόνας. Χάρη στην τεχνολογία DynamicXtended Resolution, απολαμβάνουμε ομαλότατη κίνηση με οριζόντιο και κάθετο interpolation για απόδοση

video ακόμα και στην ανάλυση των 1.280x1.024 pixels! Η κάρτα περιλαμβάνει πληθώρα εξόδων και εισόδων, ενώ το τηλεοπτικό σήμα που παράγει στο σύστημα PAL υποστηρίζει μέγιστη ανάλυση 800x600 pixels. Οσον αφορά στις επιδόσεις κατά την ανάγνωση DVD-ROMs, το drive της Creative Labs χρησιμοποιεί ταχύτητα περιστροφής 2x και σημειώνει μέσο χρόνο προσπέλασης ίσο με 170ms. Κατά την ανάγνωση CD-ROMs η μέγιστη διαμεταγωγή δεδομένων που είναι δυνατό να επιτευχθεί φθάνει την τιμή 20x, ενώ ο μέσος χρόνος προσπέλασης εντοπίζεται σε 100ms. Η συσκευή δια-



θέτει buffer εντυπωσιακού μεγέθους (512KB), ακολουθεί το πρότυπο ATAPI και μπορεί να δεχθεί CD-ROMs και DVD-ROMs οποιουδήποτε τύπου. Το πακέτο συνοδεύεται από τα παιχνίδια Claw και Wing Commander IV σε ειδικές DVD-ROM εκδόσεις που εκμεταλλεύονται πλήρως τα χαρακτηριστικά της νέας τεχνολογίας. Συνολικά, το Creative Labs PC-DVD Encore DRX2 αποτελεί άριστη αγορά, αφού συνδυάζει την υψηλή τεχνολογία με τη χαμηλή τιμή. Εάν λοιπόν αναζητάτε το κορυφαίο DVD-ROM πακέτο όσον αφορά στη σχέση τιμής προς απόδοση, επενδύστε άφοβα τις περίπου 115.000 δρχ. που κοστίζει (+ΦΠΑ).

Ο Pentium II 333MHz διατίθεται εδώ και λίγο καιρό στην αγορά, σε σημαντικά υψηλότερη τιμή από τον Pentium II 300MHz. Το νεότερο δημιούργημα της Intel είναι κατασκευασμένο με τεχνολογία 0,25 micron, με αποτέλεσμα να καταναλώνει σχετικά μικρές ποσότητες ενέργειας και να θερμαίνεται αρκετά λιγότερο από τους υπόλοιπους Pentium II, οι οποίοι είναι κατασκευασμένοι με τεχνολογία 0,35 micron. Προκειμένου όμως να μειωθεί το κατασκευαστικό κόστος, η εσωτερική μνήμη cache δευτέρου επιπέδου διαθέτει χαμηλότερους



χρονισμούς και ως εκ τούτου σημειώνει ελαφρώς μειωμένες επιδόσεις. Για το λόγο αυτό οι επιδόσεις του νέου επεξεργαστή δεν είναι σημαντικά αυξημένες σε σχέση με αυτές του αμέσως μικρότερου μοντέλου. Ωστόσο, η έκδοση των 333MHz είναι δυνατό να υποστεί overclocking με ιδιαίτερη ευκολία, δίχως να παρουσιάζει προβλήματα απόδοσης. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε πως σε ορισμένα sites του Internet έχει αναφερθεί αύξηση της συχνότητας στα 415MHz, με τη θερμοκρασία λειτουργίας να βρίσκεται πάντα μέσα σε αποδεκτό πλαίσιο. Εάν λοιπόν διαθέτετε τα -υπερβολικά ομολογουμένως- χρήματα που ζητά ο επεξεργαστής-τέρας (γύρω στις 280.000 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ) και είστε διατεθειμένοι να "σπρώξετε" στα άκρα τις επιδόσεις του, τότε να είστε βέβαιοι ότι θα αποκτήσετε ό,τι ταχύτερο υπάρχει αυτή τη στιγμή στον κόσμο των PCs.

Η Hercules λάνσαρε πρόσφατα στην αγορά δύο νέες κάρτες γραφικών υψηλών επιδόσεων που ξεχωρίζουν για τις δυνατότητές τους. Η πρώτη ονομάζεται Dynamite 3D/GL και διατίθεται σε εκδόσεις των 4 και 8MB SGRAM για το AGP και το PCI bus. Η κάρτα βασίζεται στον επεξεργαστή Permedia 2 της 3Dlabs, ο οποίος διαθέτει ενσωματωμένο RAMDAC με συχνότητα λειτουργίας που φθάνει τα 230MHz, ενώ σημειώνει εντυπωσιακές επιδόσεις στην επιτάχυνση γραφικών δύο διαστάσεων, χωρίς να υστερεί ιδιαίτερα στην απόδοση των 3D γραφικών. Η έκδοση των 8MB προσφέρει αληθινό χρώμα έως την ανάλυση 1.280x1.024 pixels, ενώ εκείνη των 4MB έως την ανάλυση των 1.152x864 pixels. Η Dynamite 3D/GL υποστηρίζει τα APIs OpenGL και Direct3D στα Windows 95 και Windows NT 4.0, ενώ συνοδεύεται από Heidi drivers για το 3D Studio Max. Επίσης, διαθέτει την υποδοχή Stereo 3D για την τοποθέτηση των σχετικών γυαλιών.



Η δεύτερη κάρτα γραφικών της Hercules ονομάζεται Thriller 3D και, όπως και η πρώτη, διατίθεται τόσο για το PCI όσο και για το AGP bus. Οι εκδόσεις των 8MB διαφοροποιούνται ως προς τις δυνατότητες από τις εκδόσεις των 4MB, καθώς περιλαμβάνουν υποδοχές video-in και video-out (σε S-video και Composite βύσματα), για ψηφιοποίηση και παραγωγή τηλεοπτικού σήματος αντίστοιχα, σε σύστημα PAL και NTSC. Επίσης, διαθέτουν υποδοχή Stereo 3D για την τοποθέτηση ειδικών γυαλιών τρισδιάστατης απεικόνισης. Η Thriller 3D περιλαμβάνει τον επεξεργαστή Verite V2200 της Rendition που βασίζεται σε RISC αρχιτεκτονική και διακρίνεται για την απόδοσή του στα τρισδιάστατα γραφικά. Το ενσωματωμένο στον επεξεργαστή RAMDAC χρονίζεται με τη συχνότητα των 230MHz και μπορεί να προσφέρει 160Hz μέγιστο refresh rate. Τόσο η έκδοση των 8MB όσο και εκείνη των 4MB προσφέρει αληθινό χρώμα μέχρι την ανάλυση των 1.152x864 pixels. Σημειώνουμε, τέλος, πως η Thriller 3D των 8MB συνοδεύεται από το παιχνίδι Incoming.



Τις κάρτες γραφικών της Hercules μπορείτε να βρείτε στα καταστήματα "Πλαίσιο" (τηλ.: 3844001). PC

ΜΑΘΗΜΑΤΑ DELPHI

Πρώτοι αριθμοί

Οι αριθμοί που ονομάζονται πρώτοι δεν είναι σύγχρονη ανακάλυψη στην επιστήμη των μαθηματικών. Στην ιστορία έχουν καταγραφεί οι προσπάθειες των ανθρώπων να τους μελετήσουν σε βάθος, να διεισδύσουν στη λογική τους, να ανακαλύψουν τους κρυφούς νόμους στους οποίους αυτοί πειθαρχούν. Η υπενθύμιση του ορισμού: Πρώτος αριθμός ονομάζεται κάθε ακέραιος που διαιρείται ακριβώς μόνο με τη μονάδα και τον εαυτό του. Για παράδειγμα, ο αριθμός 7 είναι πρώτος, ενώ ο 1.200 όχι, αφού διαιρείται με το 2, το 3, το 4, το 5, το 6 κ.λπ. Αραγε ο αριθμός 7.777.777.777.777 είναι πρώτος; Για να μπορέσει ο αναγνώστης να κάνει τη δική του έρευνα, περιγράφεται στη συνέχεια μια μέθοδος εύρεσης τέτοιων αριθμών με τη χρήση του Delphi 3 κάτω από Windows 95.

του Στέλιου Καραμπίνη
eskarabi@compulink.gr

Ξεκινάμε το Delphi 3 και επιλέγουμε από το menu File/New Application, ώστε να εργαστούμε σε ένα νέο "project". Στην κενή φόρμα που μας παρουσιάζεται τοποθετούμε -κατά τα γνωστά- δύο συστατικά Label, ένα Button και δύο Edit (όλα υπάρχουν στην καρτέλα Standard της Γραμμής Συστατικών). Στο ένα Edit θα εμφανίζεται το πλήθος των πρώτων αριθμών που θα βρεθούν και στο άλλο ο χρόνος υπολογισμού τους. Ας αποθηκεύσουμε τώρα την εργασία μας, με όποιο όνομα θέλουμε.

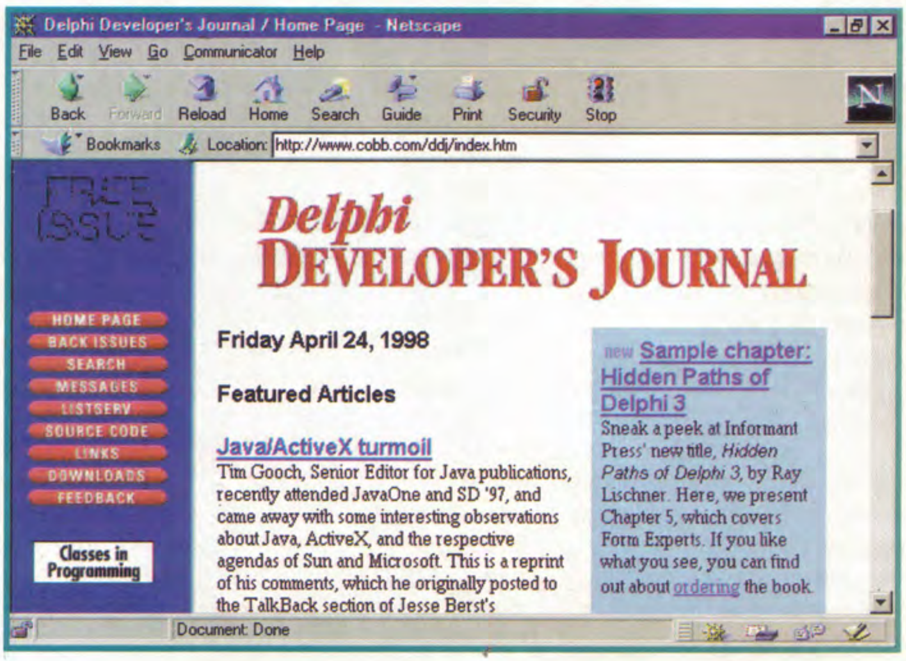
Μεταφερόμαστε στον επεξεργαστή κώδικα πατώντας το <F12> και παρεμβάλλουμε τις ακόλουθες τέσσερις γραμμές:

```
implementation
 const
  UPPER_LIMIT= 150* 1000;
var
 primesRejected: array[ 1.. UPPER_LIMIT] of
   boolean;
{$R *.DFM}
```

Στη σταθερά UPPER_LIMIT ορίζουμε το άνω όριο ανίχνευσης, δηλαδή πόσους ακέραιους θέλουμε να ελέγξουμε. Η σταθερά αυτή επιταχύνει τις πράξεις υπολογισμού όταν χρησιμοποιείται και τροποποιείται πολύ εύκολα στη φάση της σχεδίασης, ενώ δεν μπορεί να αλλάξει όσο η εφαρμογή τρέχει. Εδώ ορίστηκε σε "150.000". Η μεταβλητή primesRejected είναι ένας πίνακας με μία στήλη, που κρατά σε καθεμία από τις UPPER_LIMIT σειρές του ένα στοιχείο boolean: "ναι"/"όχι". Θα αποθηκεύεται ένα "όχι" όταν ο αριθμός είναι πρώτος και ένα "ναι" όταν ο αριθμός έχει απορριφθεί.

Επιλέγουμε τη φόρμα και τροποποιούμε το χειριστή OnClick ως εξής:

```
procedure TForm1.FormCreate(Sender:
  TObject);
begin
 Form1.Caption:= 'Ελεγχος '+ FormatFloat(
   '#,', UPPER_LIMIT)+ ' αριθμών';
 Label1.Caption:= 'Πρώτοι αριθμοί:';
 Label2.Caption:= 'Χρόνος υπολογισμού:';
 Button1.Caption:= 'B&ρες!';
 Edit1.ReadOnly:= true;
 Edit1.TabStop:= false;
```



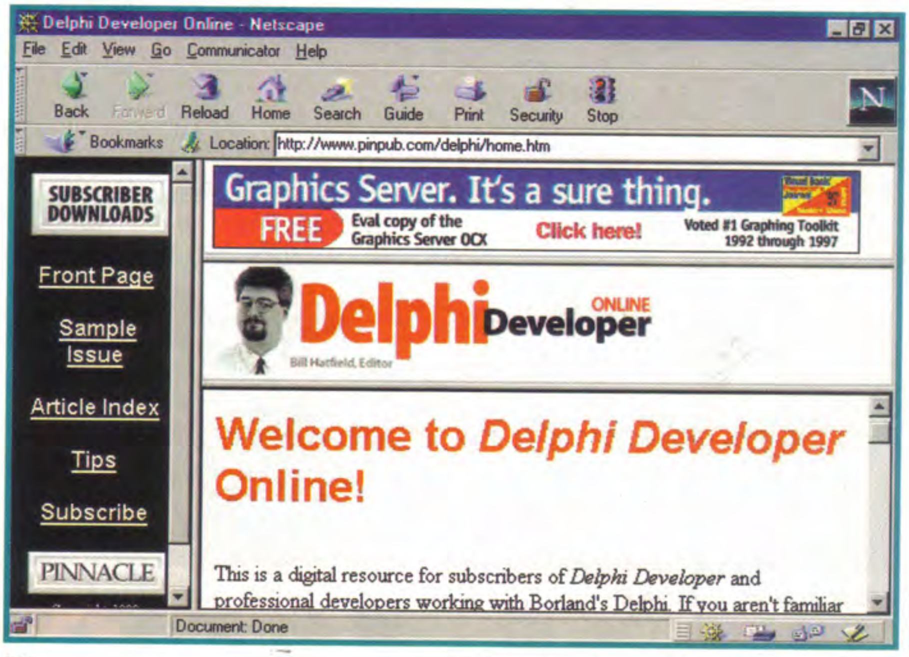
```
Edit1.Text:= '';
Edit2.ReadOnly:= true;
Edit2.TabStop:= false;
Edit2.Text:= '';
end;
```

Ο κώδικας αυτός εκτελείται μία και μοναδική φορά, αμέσως μόλις δημιουργηθεί η φόρμα, όταν θα τρέξει η εφαρμογή - αντίθετα με το χειριστή του OnShow, που εκτελείται κάθε φορά που ζητάμε από τη φόρμα να εμφανιστεί. Οι εντολές που δώσαμε εδώ θα επαληθεύσουν ότι μαζί με την ίδια τη φόρμα έχουν δημιουργηθεί και τα οπτικά συστατικά που περιέχονται σε αυτήν, αφού θα μπορούμε να ρυθμίσουμε τις ιδιότητές τους. Η συνάρτηση FormatFloat χρησιμοποιήθηκε για να μας επιστρέψει ως κείμενο τον αριθμό που περιγράφεται από τη δεύτερη παράμετρο (UPPER_LIMIT), μορφοποιημένο σύμφωνα με τον τρόπο που περιγράφει η πρώτη παράμετρος ("'#,'").

ΓΡΑΦΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Επιλέγουμε τώρα το Button1 και τροποποιούμε το χειριστή OnClick ως εξής:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender:
  TObject);
var
 tmStart, tmEnd, tmDiff: TDateTime;
 prCount, prCurrent, prIndex: integer;
begin
 Button1.Enabled:= false;
 try
  Edit1.Text:= 'Υπολογίζονται...';
  Edit1.Modified:= true;
  Edit1.Update;
  fillchar( primesRejected, sizeof(
  primesRejected), byte( false));
  tmStart:= Now;
  prCount:= 1;
  prCurrent:= 2;
  Application.ProcessMessages;
  prIndex:= UPPER_LIMIT -( UPPER_LIMIT
  mod prCurrent);
  while( prIndex > 0) do begin
   Application.ProcessMessages;
   primesRejected[ prIndex]:= true;
   dec( prIndex, prCurrent);
  end;
  primesRejected[ prCurrent]:= false;
  inc( prCount);
```



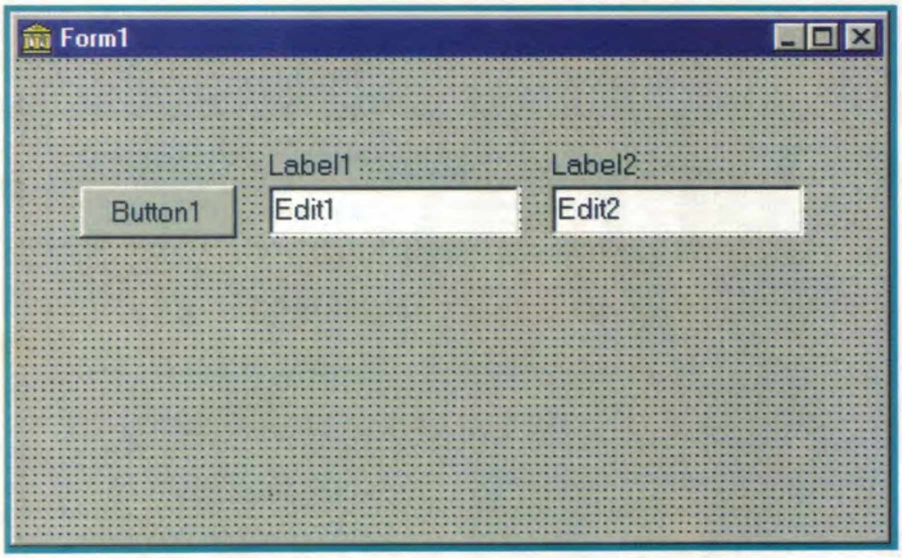

```
{!1}
{!2}
  tmEnd:= Now;
  tmDiff:= tmEnd - tmStart;
  Edit1.Text:= FormatFloat( '#,', prCount);
  Edit1.Modified:= true;
{!3}
{!4}
 finally
  Button1.Enabled:= true;
 end;
end;
```

Στην αρχή δηλώσαμε ότι στο χειριστή θα χρησιμοποιηθούν τρεις μεταβλητές του τύπου TdateTime, όπου θα αποθηκευτούν η ημερομηνία και η ώρα της αρχής των υπολογισμών, αυτές του τέλους τους καθώς και η χρονική διαφορά τους (tmStart, tmEnd, tmDiff αντίστοιχα). Δηλώσαμε επίσης τρεις ακέραιες μεταβλητές (integer): Η μία (prCount) θα περιέχει κάθε στιγμή το πλήθος των πρώτων αριθμών που έχουν βρεθεί, η δεύτερη (prCurrent) θα περιέχει τον αριθμό που εξετάζουμε κάθε στιγμή, ενώ η τρίτη (prIndex) θα χρησιμοποιείται ως δείκτης μέσα στον πίνακα primesRejected, για να ρυθμίζουμε το αντίστοιχο στοιχείο του πίνακα σε false ή true.

Η πρώτη εντολή μέσα στο χειριστή δίνει στο Button1 την οδηγία να μην ανταποκρίνεται σε εντολές που προέρχονται από το ποντίκι ή το πληκτρολόγιο ("Enabled:= false;"). Αμέσως μετά ακολουθεί ομαδοποίηση των εντολών μέσα σε κώδικα τύπου try-finally-end. Οι εντολές μεταξύ του try και του finally ίσως εκτελεστούν σωστά, ίσως έχουν λάθος, ίσως αναγκάσουν την εφαρμογή να τερματιστεί. Αλλά, όπως και να έχει η κατάσταση, ο κώδικας μεταξύ finally και end θα εκτελεστεί οπωσδήποτε - εκεί τοποθετήθηκε η αντίστροφη οδηγία προς το Button1 ("Enabled:= true;"). Ουσιαστικά, ο σκοπός που εξυπηρετείται είναι να αδρανοποιείται το πλήκτρο όσο διαρκεί ο υπολογισμός και να ενεργοποιείται πάλι όταν εμφανιστεί το αποτέλεσμα.

Με τις τρεις επόμενες σειρές δίνονται οδηγίες προς το Edit1 να αλλάξει το κείμενο που παρουσιάζει, να ειδοποιηθεί ότι η αλλαγή έγινε εξωτερικά και να ενημερωθεί αμέσως η απεικόνισή του στη φόρμα. Χωρίς την εντολή Edit1.Update; το αλλαγμένο κείμενο θα εμφανιστεί όταν ο χειριστής OnClick επιστρέψει, οπότε θα είναι αργά.

Στη σειρά που ακολουθεί χρησιμοποιούμε τη διαδικασία "Fillchar(. . .);", για να αποθηκεύσουμε το byte που περιγράφει η τρίτη παράμετρος "byte(false)", σε τόσες συνεχόμενες θέσεις στη μνήμη όσες περιγράφει η δεύτερη παράμετρος, ξεκινώντας από τη διεύθυνση στη μνήμη, όπου αποθηκεύεται η μεταβλητή που περιγράφει η πρώτη παράμετρος (primesRejected). Η συνάρτηση "sizeof(. . .)" είναι ιδιαίτερα χρήσιμη, γιατί επιστρέφει ως ακέραιο -σε bytes- το μέγεθος της παραμέτρου του (primesRejected). [Φυσικά γνωρίζουμε αυτό το μέγεθος: Ισούται με το γινόμενο UPPER_LIMIT * sizeof(boolean). Στην τρέχου-



Ενδεικτική σχεδίαση της φόρμας.

σα έκδοσή του το Delphi 3 χρησιμοποιεί γνωστό πλήθος bytes για την αποθήκευση ενός στοιχείου boolean.] Με την αποθήκευση της τιμής "false" ευθύς εξαρχής σε όλα τα στοιχεία του πίνακα, θεωρούμε ότι κανένας από τους ακέραιους που πρόκειται να ελεγχθούν δεν έχει απορριφθεί ακόμη.

Αμέσως μετά καλούμε τη συνάρτηση "Now;", η οποία επιστρέφει την τρέχουσα ημερομηνία και ώρα, τιμές που αποθηκεύουμε στη μεταβλητή tmStart για χρήση αργότερα. Η επόμενη γραμμή αποθηκεύει στη μεταβλητή prCount την τιμή "1", με το νόημα ότι έχει βρεθεί ο πρώτος πρώτος αριθμός: είναι η μονάδα! Το στοιχείο primesRejected [1] έχει ρυθμιστεί από πριν σε false.

Ο ΑΡΙΘΜΟΣ 2

Στη συνέχεια ορίζουμε ("prCurrent:= 2;") ότι θα υπολογιστούν όλα τα πολλαπλάσια του 2 (ακέραιος που είναι πρώτος αριθμός), ώστε να δηλωθεί μέσα στον πίνακα primesRejected ότι έχουν απορριφθεί.

Η ακόλουθη εντολή ("Application.ProcessMessages;") επιτρέπει στις άλλες εφαρμογές που εργάζονται ταυτόχρονα να χρησιμοποιήσουν λίγο από το χρόνο του υπολογιστή. Ολη η υπόλοιπη υπολογιστική ισχύς έχει δεσμευτεί από τη δική μας εφαρμογή (thread), μια τακτική που γενικά θα πρέπει να εφαρμόζεται μόνο σε απόλυτα απαραίτητες περιστάσεις - και αυτές, σχεδόν με βεβαιότητα, είναι εξαιρετικά σπάνιες.

Η επόμενη σειρά ("prIndex:= UPPER_LIMIT -(UPPER_LIMIT mod prCurrent);") δίνει στη μεταβλητή prIndex τιμή ίση με το μεγαλύτερο ακέραιο που διαιρείται ακριβώς (χωρίς υπόλοιπο) με τον ελεγχόμενο αριθμό (prCurrent). Ο τελεστής "mod" μάς δίνει το υπόλοιπο της διαίρεσης του ακέραιου στα αριστερά του διά του ακέραιου στα δεξιά του (π.χ. η έκφραση "99 mod 5" επιστρέφει τον ακέραιο 4).

Αμέσως μετά ορίζουμε μία ομάδα εντολών που θα εκτελείται όσο ο δείκτης prIndex είναι μεγαλύτερος του μηδενός. Πρώτη εκτελείται η Application.ProcessMessages; και αμέσως μετά η εντολή για αποθήκευση της τιμής "ναι" στο στοιχείο υπ' αριθμόν prIndex του πίνακα primesRejected, ορίζοντας έτσι ότι αυτός ο αριθμός έχει απορριφθεί, αφού διαιρείται ακριβώς με τον ελεγχόμενο (prCurrent). Επειτα εκτελείται η εντολή που μειώνει το δείκτη κατά την ποσότητα "prCurrent" και στη συνέχεια επαναλαμβάνεται ο έλεγχος με το μηδέν κ.ο.κ., έως ότου ο συγκεκριμένος έλεγχος αποτύχει, οπότε παρακάμπτεται αυτή η ομάδα εντολών και η εκτέλεση του κώδικα συνεχίζεται με τις υπόλοιπες εντολές: Πρώτα ρυθμίζουμε το στοιχείο υπ' αριθμόν prCurrent του πίνακα σε "όχι", αφού έχει "ξεφύγει" και έχει ρυθμιστεί και αυτό το ίδιο σε "ναι" από την προηγούμενη ομάδα εντολών [while(...)]. Θα μπορούσαμε να αποφύγουμε αυτή τη ρύθμιση, εάν είχαμε χρησιμοποιήσει τη -θεωρητικά- πιο σωστή εντολή while(prIndex > prCurrent) do .... Μόνο που ο έλεγχος αυτός (μεταβλητή προς μεταβλητή) είναι απογοητευτικά χρονοβόρος, συγκρινόμενος με εκείνον που χρησιμοποιήσαμε (μεταβλητή προς τη σταθερή τιμή "μηδέν").

Μετά αυξάνουμε το μετρητή των πρώτων αριθμών που έχουν βρεθεί [inc(prCount);].

Μέχρι στιγμής έχει βρεθεί άλλος ένας πρώτος αριθμός (ο 2) και στον πίνακα primesRejected έχει ρυθμιστεί ότι όλα τα πολλαπλάσιά του έχουν απορριφθεί. Προτού προχωρήσουμε στον υπολογισμό των υπόλοιπων πρώτων αριθμών μετά το 2, ας μελετήσουμε τις εντολές κάτω από το σχόλιο "{!2}": Ζητάμε πάλι την τρέχουσα ημερομηνία και ώρα και τις αποθηκεύουμε στη μεταβλητή tmEnd. Με την επόμενη εντολή αποθηκεύουμε τη χρονική διαφορά απ' αρχής μέχρι τέλους των υπολογισμών στη μεταβλητή tmDiff. Αργότερα θα περιγραφεί η απεικόνισή της στο Edit2.

Τέλος, με τις επόμενες δύο σειρές τροποποιούμε τα περιεχόμενα του Edit1, ώστε να εμφανίζει το πλήθος (prCount) των πρώτων αριθμών που έχουν βρεθεί. Η συνάρτηση FormatFloat('#,', ...); μας επιστρέφει ως κείμενο το δεκαδικό αριθμό που περιγράφει η δεύτερη παράμετρος, μορφοποιημένο σύμφωνα με την πρώτη ("'#,'") - εδώ, δηλαδή, απλώς για να χρησιμοποιηθεί το διαχωριστικό χιλιάδων στη μορφοποίηση.

ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ ΑΡΙΘΜΟΙ

Ας συμπληρώσουμε τώρα τον κώδικα για τον υπολογισμό των υπόλοιπων αριθμών. Μεταφερόμαστε στον κώδικα μεταξύ των σχολίων {!1} και {!2} και πληκτρολογούμε τα ακόλουθα:

```
{!1}
 prCurrent:= 1;
 while( prCurrent < pred( UPPER_LIMIT)) do
  begin
  Application.ProcessMessages;
  inc( prCurrent, 2);
  if( primesRejected[ prCurrent]) then
   continue;
  prIndex:= UPPER_LIMIT -( UPPER_LIMIT
  mod prCurrent);
```

```
    while( prIndex > 0) do begin
      Application.ProcessMessages;
      primesRejected[ prIndex]:= true;
      dec( prIndex, prCurrent);
    end;
    primesRejected[ prCurrent]:= false;
    inc( prCount);
  end;
{!2}
```

αποθηκεύοντας στη μεταβλητή prCurrent τον αριθμό "1". Αμέσως μετά εκτελούμε μία επαναλαμβανόμενη ομάδα εντολών, σχεδόν όμοια με εκείνη που χρησιμοποιήθηκε προηγουμένως, κατά τον έλεγχο του ακέραιου "2". Η εντολή "while(...) do ..." μας εξασφαλίζει ότι, προτού εκτελεστούν οι περιεχόμενες εντολές, θα μπορεί η μεταβλητή prCurrent να αυξηθεί κατά δύο, χωρίς να υπερβεί το μέγιστο πλήθος (UPPER_LIMIT). Εφόσον ο έλεγχος επιτύχει, εκτελούνται οι εντολές μεταξύ "begin" και "end;".

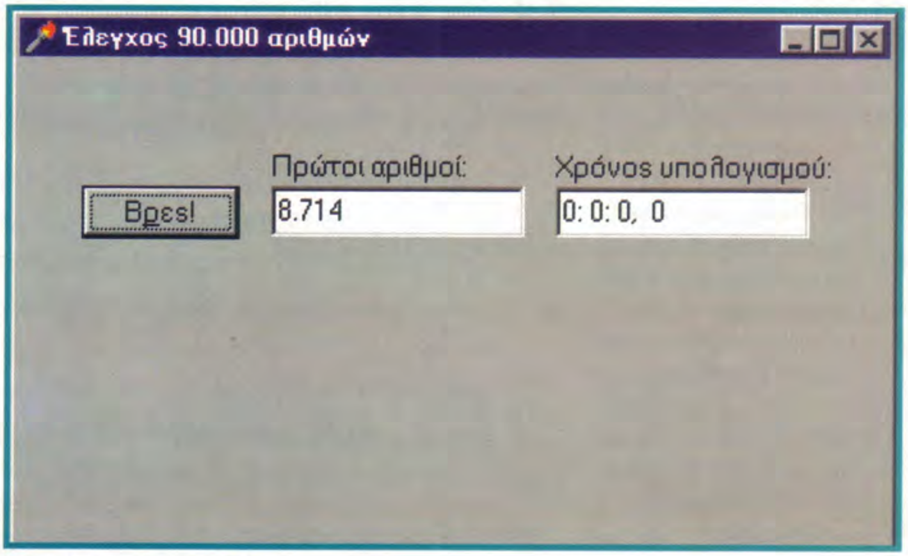
Εκτελείται πρώτα η "Application.ProcessMessages;" και μετά γίνεται η αύξηση του μετρητή ("inc(prCurrent, 2);") κατά δύο μονάδες, γιατί οι ζυγοί αριθμοί (4, 6, 8...) δεν είναι πρώτοι, άρα περιττεύει κάθε άλλος έλεγχος, για χάρη της ταχύτητας. Την πρώτη φορά που θα εκτελεστούν οι εντολές αυτές ο μετρητής θα πάρει την τιμή "3". Με την επόμενη γραμμή ("if(primesRejected[prCurrent]) ...") εξετάζουμε μήπως ο ελεγχόμενος αριθμός έχει απορριφθεί σε κάποιο προηγούμενο στάδιο των υπολογισμών (άρα είναι πολλαπλάσιος κάποιου άλλου, μικρότερου, και βέβαια μη πρώτος). Σε καταφατική περίπτωση, με την εντολή "continue;" παρακάμπτονται οι υπόλοιπες εντολές, ο έλεγχος επαναφέρεται στην εντολή "while(...)" κ.ο.κ. Οι επόμενες εντολές είναι όμοιες με αυτές που έχουν γραφεί πριν από το σχόλιο {!1}.

Η ΧΡΟΝΙΚΗ ΔΙΑΦΟΡΑ

Για να ολοκληρώσουμε, μεταφερόμαστε στον κώδικα μεταξύ των σχολίων {!3} και {!4} και πληκτρολογούμε τα εξής:

```
Edit2.Text:= Time2Str( tmDiff);
Edit2.Modified:= true;
```

ώστε στο Edit2 να φανεί ως κείμενο ο χρόνος υπολογισμού (tmDiff). Δημιουργούμε τη συνάρτηση Time2Str πληκτρολογώντας τα ακόλουθα, αμέσως πριν από την "procedure TForm1.Button1Click(...);":



Στιγμιότυπο της εφαρμογής.

```
function Time2Str( dtNow: TDateTime):
  string;
(****************************************
  ****)
var
  dtDays, dtHours: extended;
  tmHour, tmMin, tmSec, tmMSec: word;
begin
  DecodeTime( dtNow, tmHour, tmMin, tmSec,
    tmMSec);
  dtDays:= int( dtNow);
  dtHours:= 24* dtDays;
  if(( dtHours+ tmHour) > ( High( word)))
  then
    Result:= 'Πάρα πολύς χρόνος!'
  else begin
    inc( tmHour, trunc( dtHours));
    Result:= Format( '%d:%2d:%2d,%3d',[
    tmHour, tmMin, tmSec, tmMSec]);
  end;
end;
```

Εδώ δηλώνουμε πρώτα δύο μεταβλητές τύπου extended και τέσσερις του τύπου word. Η πρώτη εντολή "DecodeTime(...);" μετατρέπει την πρώτη της παράμετρο (του τύπου TDateTime) σε ώρες, λεπτά, δευτερόλεπτα και χιλιοστά του δευτερολέπτου. Η επόμενη ("dtDays:= int(dtNow);") αποθηκεύει στη μεταβλητή dtDays το ακέραιο πλήθος ημερών που περιέχει η dtNow. Με την επόμενη εντολή αποθηκεύουμε στην dtHours το πλήθος ωρών που περιέχονται στο ανωτέρω πλήθος ημερών (dtDays). Ακολουθεί ο έλεγχος για το εάν το άθροισμα "(dtHours+ tmHour)" υπερβαίνει το μεγαλύτερο αριθμό που μπορεί να δεχθεί μια οποιαδήποτε μεταβλητή του τύπου word. Σε καταφατική περίπτωση, το αποτέλεσμα της συνάρτησης αυτής ρυθμίζεται ανάλογα "Result:= '...')". Ειδάλλως αυξάνεται η μεταβλητή tmHour κατά το ακέραιο μέρος του (δεκαδικού) αριθμού dtHours. Η τελευταία εντολή ρυθμίζει το αποτέλεσμα της συνάρτησης, ώστε να επιστραφεί ένα κείμενο σε μορφή ώρας (Ω:λλ:δδ:χχχ).

ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΣΗ

Για να υπολογιστούν οι πρώτοι αριθμοί μέχρι κάποιο άλλο άνω όριο, αρκεί να αλλάξουμε τη σταθερά UPPER_LIMIT και να πατήσουμε το πλήκτρο <F9>. Μετά το σχόλιο {!4} μπορούμε να πληκτρολογήσουμε τις δικές μας εντολές, ώστε να φανούν οι αριθμοί, να αποθηκευτούν σε αρχείο κ.λπ. Οι πρώτοι αριθμοί είναι εκείνοι για τους οποίους ισχύει η συνθήκη "primesRejected[xxx]= false;". Ο πίνακας αυτός χρειάζεται τόση μνήμη σε bytes όση περιγράφει η σταθερά UPPER_LIMIT. Δίνοντας μεγάλη τιμή στη σταθερά αυτή, θα παρατηρήσουμε ότι γίνεται εναλλαγή της μνήμης με το σκληρό δίσκο, εφ όσον υπάρχει αρκετός ελεύθερος χώρος σε αυτόν.

PC

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

666 ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Προς περιοδικό "PC Master"

Σκοπός αυτού του γράμματος είναι να αφυπνίσω την προσοχή σας, καθώς νιώθω πως πρέπει να σας προειδοποιήσω προτού είναι πολύ αργά. Προς όλους τους συντάκτες του περιοδικού: ΣΤΑΜΑΤΗΣΤΕ ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΝΑ ΔΙΑΒΑΛΛΕΤΕ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΜΕ ΤΑ ΓΡΑΦΟΜΕΝΑ ΣΑΣ. Δεν καταλαβαίνετε πως ο Σατανάς εξαπόλυσε το μεγαλύτερο όπλο του προς την ανθρωπότητα: τον ηλεκτρονικό υπολογιστή; Αυτό το σκοτεινό εργαλείο έχει ως μοναδικό σκοπό να διαφθείρει την κοινωνία και να τη μετατρέψει σε άβουλα πιόνια στην υπηρεσία σκοτεινών και ανίερων δυνάμεων. Και εσείς ασυνείδητα (ελπίζω όχι εσκεμμένα) συμβάλλετε σε αυτό το έργο. Αλλά δυστυχώς, από ό,τι βλέπω, αυτό το έργο έχει σχεδόν ολοκληρωθεί. Γιατί, πώς γίνεται να εμφανίζονται παιχνίδια (ο ΘΕΟΣ να τα κάνει παιχνίδια) με ονομασίες όπως DIABLO ή PAGAN, άλλα που περιέχουν απίστευτες σκηνές φρίκης (DOOM) και ΚΑΝΕΙΣ ΝΑ ΜΗΝ ΑΝΤΙΔΡΑ; Αλλά κάτι τέτοιο δεν πρόκειται να γίνει ποτέ, γιατί οι υπεύθυνοι υπακούν στον μοναδικό θεό τους, το ΧΡΗΜΑ, και αδιαφορούν παντελώς για τις συνέπειες. Ετσι λοιπόν, συντάκτες αυτού του περιοδικού, σας εκλιπαρώ για τελευταία φορά: Απαρνηθείτε το έργο σας, εγκαταλείψτε αυτό το φρικτό τρόπο ζωής και ενωθείτε με τη φωτεινή πλευρά του κόσμου. Πρωτεύων σκοπός μας είναι η εκθρόνιση του απεσταλμένου του Διαβόλου, του Αγγέλου του Θανάτου, υπεύθυνου για όλα τα δεινά της εποχής μας, που ακούει στο όνομα Bill Gates. Αυτός ο άνθρωπος έχει συγκεντρώσει στα χέρια του απεριόριστες δυνάμεις και πρέπει να εξαλειφθεί από προσώπου Γης πάση θυσία.

Αυτά είχα να πω. Προσεύχομαι για σας, αδέλφια μου, και ελπίζω για το καλύτερο. Αμήν.

Ο αδελφός σας,
Κωνσταντίνος

ΥΓ.: Αλήθεια, για να παίξω το HellFire πρέπει να έχω προεγκαταστημένο το Diablo; Παρακαλώ απαντήστε μου, γιατί αυτή η ερώτηση με "ΚΑΙΕΙ".



▼ Αδελφέ Κωνσταντίνε,
Προσευχόμαστε κι εμείς με τη σειρά μας για σένα, μια και το υστερόγραφό σου (στο οποίο φυσικά δεν απαντάμε, για να αποφύγουμε ακόμα μία αμαρτία) δείχνει καθαρά πως τελικά οι σκοτεινές και άνομες δυνάμεις του Σατανά παρέσυραν και σένα στην "άλλη πλευρά". Κρίμα, αδελφέ μας, ελπίζουμε όμως πως θα καταφέρεις να ανανήψεις σύντομα και να βρεις ξανά το μονοπάτι του Θεού, μακριά από τους πειρασμούς που ενεδρεύουν σε κάθε βήμα. Αμήν.

ΑΠΟ ΤΟ WIN 95 FAN CLUB ΜΕ ΑΓΑΠΗ

Αγαπητό "PC Master", Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως θα ξεχάσω να σου πω συγχαρητήρια για την εκπληκτική ύλη του περιοδικού. Στο τεύχος Απριλίου και συγκεκριμένα στη στήλη αλληλογραφίας γράφεις: "Υπάρχει άραγε κανένας υπέρμαχος των Windows 95"; Λοιπόν, θα σας απαντήσω εγώ. Βέβαια φοβάμαι ότι, αφού διαβάσετε το γράμμα μου, θα το κάνετε χίλια κομματάκια, ωστόσο πρέπει να σας γράψω ότι βρίσκω τα Win95 καταπληκτικά. Εχουν έναν αέρα που εμένα προσωπικά με ενθουσιάζει σε σχέση με τα παμπάλαια 3.11 και το πρωτόγονο MS-DOS - Κι ας ήταν, ιδιαίτερα το τελευταίο, πιο πρακτικά ή ασφαλή. Εννοείται λοιπόν ότι θα τρέξω να αγοράσω σαν τρελός τα Win98 αμέσως μόλις κυκλοφορήσουν.

Τώρα θα με ρωτήσετε: "κι από 'κρεμάσματα' πώς πας, μάστορα;". Δεν θα γράψω ότι δεν είχα πρόβλημα ποτέ, αλλά δεν είμαι και ο μετρ του "κρεμάσματος", όπως τόσοι άλλοι που παραπονιούνται συνεχώς. Να ξέρετε ότι τα Windows δεν κολλάνε πάντα από μόνα τους αλλά κυρίως από την κακή χρήση τους. Απ' όσο θυμάμαι, ο υπολογιστής μου κόλλησε είτε επειδή στην αρχή είχα ελληνικά Windows με αγγλικά plus (αν είναι δυνατόν!) είτε επειδή είχαν ανοίξει μαζί πέντε-έξι βαρβάτα προγράμματα και ξέσκισα τη μνήμη είτε επειδή έβαλα κι έτρεξα κάποιο κακογραμμέ-

νο demo παιχνιδιού από περιοδικό (όχι φυσικά από το "PC Master"!).

Μην τα θέλουμε λοιπόν όλα. Εξάλλου, η απόδοση του λειτουργικού εξαρτάται κι από τον επεξεργαστή. Σε έναν 75 ή 90 Pentium, για παράδειγμα, ανάμεσα στα κολλήματα θα έχεις και μερικά διαλείμματα χρήσης του υπολογιστή, ενώ αντίθετα σε έναν 233MMX το πράγμα πηγαίνει σφαίρα (το γράφω από προσωπική εμπειρία). Εγώ πάντως με τον δικό μου (166 MMX) είμαι απόλυτα ευχαριστημένος.

Πρέπει πάντως να τονίσω (ή να φωνάξω) ότι, από τότε που έβαλα τα Norton Utilities 3 με το Grashguard, δεν θυμάμαι να μου κόλλησε ο υπολογιστής. Και, τέλος πάντων, τόσο σας πειράζει ένα κολληματάκι την εβδομάδα; Λίγη υπομονή, βρε παιδιά!

Φιλικά,
Horny Diablo

ΥΓ. 1: Δεν σας κούρασα; Παραδεχθείτε το...

ΥΓ. 2: Ζήτω τα Win95, κάτω ο Bill!

ΥΓ. 3: Το χαρτί αυτό είναι ανακυκλώσιμο, για αυτό να το πετάξετε ξεχωριστά από τα άλλα σκουπίδια.

ΥΓ. 4: Τι γνώμη έχετε για τη Philips 105 S; (άσχετο)

ΥΓ. 5: Αντίο και καλό "κρέμασμα".

Φίλε μας,
Οπως βλέπεις, η επιστολή σου δεν κατέληξε στον κάλαθο των αχρήστων αλλά προσγειώθηκε ομαλότατα στις σελίδες της αλληλογραφίας, ώστε να ακουστεί και μια άποψη διαφορετική από τους συνήθεις επικριτικούς μύδρους εναντίον των Windows 95. Αλλωστε, εδώ που τα λέμε, τα Windows 95 πολλοί εμίσησαν... το gaming όμως ουδείς! Ετσι, τι μπορούμε να κάνουμε παρά να συμβιώσουμε μαζί τους, τη στιγμή που σχεδόν το σύνολο των σύγχρονων παιχνιδιών κυκλοφορεί για τα Windows; Οσο για τη Philips, μια χαρά είναι...

LONELY AT THE TOP

Αγαπητό "PC Master", Ακόμα ένας medium αναγνώστης σου σε χαιρετά. Πολλές φορές διαβάζω τα πιο παλιά από τα τεύχη σου -που έχω από τα σωτήριο 44ο- και χτυπάω το κεφάλι μου που δεν ανακάλυψα το περιοδικό νωρίτερα, ήμουν όμως μαθητής της Α' γυμνασίου μόλις.

Συγχαρητήρια για τη νέα μορφή του περιοδικού, μου αρέσει ολοένα περισσότερο. Κάντε μου όμως τη χάρη να μη βάζετε το κουπόνι του διαγωνισμού πίσω από στήλες, ιδιαίτερα πίσω από το "PC Experience" (κύριε Meftah, δεν διαμαρτύρεστε;). Γιατί θα πρέπει να καταστρέψουμε τα άρθρα και να τα βγάλουμε φωτοτυπία για να έχουμε τη δυνατότητα να λάβουμε μέρος στο διαγωνισμό; Εγώ τουλάχιστον τις στήλες τις ξαναδιαβάζω πολλές φορές, εξάλλου χάθηκαν οι σελίδες με τις διαφημίσεις;

Επισημαίνω τον κίνδυνο και έχετε τα μάτια σας ανοικτά. Αναγνωρίζω την αξία του περιοδικού σας (το ανέφερα και πριν) αλλά είναι ανησυχητικά τα ατελείωτα εγκώμια που σας πλέκουν κάθε μήνα οι αναγνώστες σας. Μην επαναπαύεστε στις δόξες σας. Είστε το καλύτερο περιοδικό στον τομέα του (παιχνίδια) αλλά μην ξεχνάτε: The easy part is to reach the top, the difficult to remain at the top. Πάντως μέχρι τώρα τα καταφέρνετε καλά.

1.000 thanks για τα πλήρη παλιά παιχνίδια που βάζετε στο CD. Ειδικά το Betrayal At Krondor είναι πολύ καλό. Αποτελούν σίγουρα ένα συν για την εικόνα του περιοδικού. Ωστόσο, μήπως θα μπορούσατε να βρείτε το Dragonsphere, ένα adventure παλιό όσο το B.A.K.; Αλήθεια, πώς γίνεται η δουλειά (μήπως λήγει το copyright των games);

Και μια καλή ιδέα: Βάλτε τους εαυτούς σας στην απέναντι θέση και δώστε στους αναγνώστες σας μία συνέντευξη για το πώς ξεκίνησε το περιοδικό, τις αρχικές δυσκολίες και το πώς πήρατε την απόφαση. Για όλους εμάς που δεν προλάβαμε το τεύχος 1.

Κύριε Τσουρινάκη, συγχαρητήρια για όλα σας τα άρθρα (ίσως επειδή μου αρέσουν τα RPGs και τα adventures). Εχετε το σεβασμό μου για το άρθρο του Full Throttle, είχε κάτι από πάθος- ενθουσιασμό - και προκαταβολικά χρόνια πολλά για τα 10 χρόνια στην Compupress. Αλήθεια, πότε θα κυκλοφορήσει εκείνη η συλλογή των Ultima που είχατε αναφέρει;

Αγαπητό επιτελείο, αμελήσατε την υπόσχεση του 1995. Φορέστε λοιπόν το καπέλο του μάγου, κοιτάξτε τα αστέρια και πείτε μας: τι επιφυλάσσουν τα άστρα για τον υπολογιστή μας; Αναφέρομαι φυσικά σε ένα Computer-οσκόπιο. (Εγώ πάντως ακόμα δεν πήρα εκείνο το Spectrum ZX με τα πλήκτρα από γόμα.)

Φιλικά,
Κωστής Καρβουνιάρης

ΥΓ. 1: Εχετε ακόμα μία ψήφο (συν όσες άλλες σας κάνει κέφι) υπέρ της τηλεοπτικής εκπομπής.

ΥΓ. 2: Please, φιλοτεχνήστε μία ωραία αφίσα με θέμα το Ultima On Line (και όχι τον Πατρίκο).

ΥΓ. 3: Με την ελπίδα ότι η υποτίμηση της δραχμής δεν θα έχει αντίκτυπο στην τιμή του περιοδικού.

Φίλε Κωστή,
Να είσαι σίγουρος πως θα λάβουμε σοβαρά υπόψη όλες τις προτάσεις σου, αρκετές από τις οποίες μάλιστα είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες. Οσο για τις full versions παιχνιδιών που βάζουμε στο CD-ROM, αυτό δεν μπορεί να γίνεται για κάθε παλιό τίτλο αλλά μόνο για όσους υπάρχει άδεια από την εταιρία παραγωγής (προς το παρόν το Dragonsphere δεν ανήκει ανάμεσά τους). Οσο για την αφίσα του Πατρίκ... εεε... του Ultima On Line ήθελα να γράψω, σε αυτό το τεύχος μπορεί να μην έχουμε, όμως θα βρεις στη στήλη "Most Wanted" κάτι που σίγουρα σε ενδιαφέρει.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΘΥΡΑ

Αγαπητό "PC Master", Εδώ και περίπου 2 χρόνια είμαι φανατικός αναγνώστης σου, καθώς είσαι το πληρέστερο περιοδικό για games και όχι μόνο. Σου γράφω με αφορμή τα όσα γράφονται περί συνεχών αναβαθμίσεων, που στόχο έχουν μόνο το κέρδος των παραγωγών, και επίσης για το γεγονός ότι -τουλάχιστον από την αλληλογραφία του

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

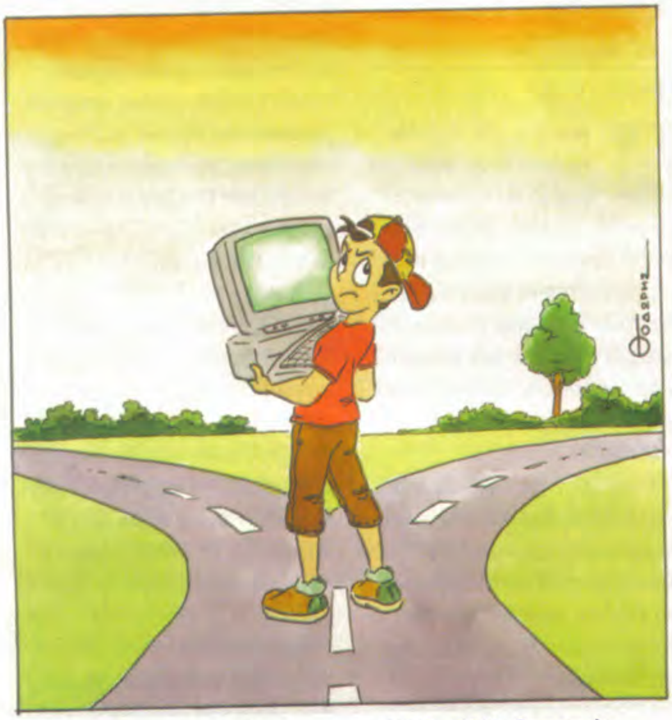
περιοδικού- τα Windows 95 φαίνονται κάτι το αρνητικό, που τα έχουμε εγκαταστημένα μόνο επειδή δεν έχουμε άλλη επιλογή. Οσον αφορά το πρώτο θέμα, σου γράφω ότι έχω αγοράσει έναν Pentium 150 εδώ και δύο χρόνια και, παρ' ότι "έσκασα" αρκετές "χήνες" τότε, δεν έχω κάνει αναβάθμιση - και ούτε πρόκειται, τουλάχιστον μέσα στο '98, εκτός ίσως από την προσθήκη μιας 3Dfx κάρτας, κάτι που δεν είναι καν απαραίτητο, απλά βελτιώνει την ποιότητα κάποιων παιχνιδιών. Αν λοιπόν κάποιος δεν θέλει να κάνει αναβάθμιση κάθε εξάμηνο, όπως λένε, δεν έχουν παρά να δώσουν λίγα χρήματα παραπάνω και να αγοράσουν καλύτερο υπολογιστή. Απαντώντας δε στο φίλο Ν.Γ. Κοντό (τεύχος 94), που γράφει ότι όλες οι νέες τεχνολογίες βγαίνουν μόνο και μόνο για το χτίσιμο πισίνας στο σπίτι των παραγωγών, έχω να του απαντήσω τα εξής: Πώς θα παίξεις παιχνίδια με γραφικά full motion video, simulations και strategy; Με το 8088; Μα δεν έχετε καταλάβει ότι οι εξελίξεις και τα νέα μοντέλα υπολογιστών συνεπάγονται νέα, βελτιωμένα παιχνίδια ή multimedia εφαρμογές; Αλλωστε, αυτός που δεν θέλει ή δεν μπορεί να διαθέσει μεγάλο ποσό για να παίζει παιχνίδια δεν έχει παρά να αγοράσει μία κονσόλα, οι οποίες όμως έχουν πολύ ακριβό software και μετά από κάποια χρόνια θέλουν κι αυτές αλλαγή. Ναι, λοιπόν, στην εξέλιξη και χαλάλι το λογικό ποσό που δίνουμε κάθε χρόνο για αναβάθμιση.

Για να πω και στο δεύτερο θέμα, έχω να γράψω τα εξής: Ποιος, παρ' όλα τα προβλήματα και τα formats που αναγκαζόμαστε να κάνουμε, προτιμά το DOS από τα Windows 95; Εγώ προσωπικά προτιμώ να ανοίγω το computer μου και με ένα κλικ του mouse να κάνω ό,τι θέλω (από εγκατάσταση και εκτέλεση του παιχνιδιού μέχρι πρόσβαση στο Internet) παρά να γράφω ένα σωρό εξειδικευμένες εντολές για το καθετί. Δείξτε σε κάποιο νέο χρήστη το DOS και τα Windows 95 και ρωτήστε τον τι θα προτιμήσει. Γιατί λοιπόν τόσο κακό για τα Windows 95; Ευχαριστούμε τον κύριο Gates που έχει κάνει τη ζωή μας εύκολη και τη λειτουργία του PC ένα απλό παιχνιδάκι.

Φιλικά,
Σωτήρης Σκουλούδης
Αγία Παρασκευή

ΥΓ. 1: Ελπίζω σε δημοσίευση, γιατί έχω αγανακτήσει με όλα αυτά που διαβάζω και ακούω.

ΥΓ. 2: Ξέρεις πότε θα έρθουν στη χώρα μας τα Warhammer 2, Gabriel Knight 3, Simon the Sorcerer 3 και Sensible Soccer 2000;



ΥΓ. 3: ΠΑΟ, θρησκεία...
ΥΓ. 4: ...Θύρα 13!
ΥΓ. 5: Πόσο θα μου κοστίσει η σύνδεση με την CompuLink και τι ποσό θα πρέπει να καταβάλλω κάθε μήνα;

Φίλε Σωτήρη,

Θα συμφωνήσουμε μαζί σου στο ότι για έναν νέο χρήστη το γραφικό περιβάλλον προσφέρει πολλές ευκολίες και σίγουρα βοηθά στην ταχύτερη εξοικείωση με το θαυμαστό κόσμο της Πληροφορικής. Ωστόσο, καθετί έχει και το τίμημά του. Ετσι, για να μπορέσουμε να έχουμε όλα αυτά τα όμορφα γραφικά στην οθόνη μας, θυσιάζουμε αναγκαστικά ένα μεγάλο κομμάτι από τα resources του μηχανήματός μας, γεγονός που έχει ως συνέπεια το γνωστό story με τις συνεχείς αναβαθμίσεις κ.ο.κ. Δύο όψεις λοιπόν έχει το νόμισμα (όπως λέμε "δυο δρόμους έχει η ζωή") και επαφίεται στον καθέναν από μας το ποια θα προτιμήσει.

Για τα παιχνίδια που ρωτάς, θα ενημερωθείς από το περιοδικό μόλις κυκλοφορήσουν στην αγορά (το Warhammer 2 κυκλοφόρησε ήδη), ενώ για την CompuLink υπάρχουν διάφορα πακέτα συνδρομών (τηλεφώνησε, αν θέλεις, στο 9249761-8, για να σ' τα πουν αναλυτικά).

ΜΙΑ ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΓΙΑ... ΟΛΑ!

Αγαπητό "PC Master", Χρόνια πολλά (γενικά το γράφουμε αυτό, γιατί το Πάσχα πέρασε και τα Χριστούγεννα αργούν). Είμαστε μια παρέα που ασχολούμαστε με το χώρο της Πληροφορικής και θέλουμε να αναφερθούμε σε κάποια θέματα που θίγονται από αναγνώστες στη στήλη της αλληλογραφίας στο τεύχος Απριλίου '98. Το γράμμα μας θα είναι μεγάλο, για αυτό λάβετε αναπαυτική θέση, μια και θα σας κουράσουμε εσκεμμένα.

Καταρχήν, αναφερόμαστε στους συντάκτες του περιοδικού και θέλουμε να ξέρουμε αν το όνομα και το κύρος του περιοδικού "PC Master" αντικατοπτρίζεται και μέσα στην ύλη του. Τι εννοούμε: Στο γράμμα του Νίκου Ανδρέου υποσχεθήκατε στην ύλη του CD να μπουν κάποια Amiga emulators. Αν λοιπόν το "PC Master" γίνει Amiga Master ή "Κονσόλα Master", λυπούμαστε, μας χάσατε. Η ύλη των παιχνιδομηχανών μπορεί να μπει στο

"αδελφό" περιοδικό "Pixel", που και παλιά στην πλειονότητα της ύλης του αυτό έκανε. Το "PC Master" το αγοράζουμε για την PC ύλη του (software-ικό ή hardware-ικό, παιχνίδια ή προγράμματα) και, αν δεν κάνουμε λάθος (διορθώστε μας, αν και όταν κάνουμε), η ύλη του περιοδικού απευθύνεται σε PC users, χωρίς φυσικά να απαγορεύεται να το αγοράζουν ακόμα και στα κομμωτήρια, για να έχουν κάτι να ξεφυλλίζουν (αυτό χωρίς καμία αιχμή). Ελπίζουμε όλοι μας να παραμείνει έτσι...

Τώρα απευθυνόμαστε σε όλους. Μας γράφει ο κύριος Νίκος Ανδρέου για σύγκριση των consoles με τα PCs. Να διευκρινίσουμε/υπενθυμίσουμε ότι τα PCs δεν είναι παιχνιδομηχανές (μόνο) όπως είναι οι consoles, αλλά με αυτά κάνεις και άλλα πράγματα (μέχρι και καφέ φτιάχνουν μερικοί!!!). Δεν μπορείς να συγκρίνεις λοιπόν δύο ανόμοια πράγματα (π.χ. μήλα με πορτοκάλια, μας έλεγαν στο δημοτικό). Αρα, η σύγκριση γενικά πρέπει να γίνεται μεταξύ ομοίων πραγμάτων. Οσο για τις τιμές, ας μας απαντήσει ο κύριος Νίκος Ανδρέου πόσο έχει ένα "κονσολάτο" παιχνίδι και πόσο ένα παιχνίδι στους PCs (φυσικά original, εννοείται). Οσο για τα "παιχνίδια" του κύριου Gates, Microsoft και ΣΙΑ (όπου ΣΙΑ οι υπόλοιπες εταιρίες) θα αναφερθούμε στη συνέχεια. Συμπέρασμα λοιπόν: Οποιος θέλει κάτι για παιχνίδια (μόνο) παίρνει μία console ή μία Amiga και όχι PC. Συμφωνούμε δε με την "Adventure Woman", ότι τα πρώτα-πρώτα παιχνίδια που παίζει κάποιος είναι εκείνα που του μένουν και του αρέσουν τελικά.

Οσον αφορά λοιπόν στα "παιχνίδια" του κύριου Gates, Microsoft και ΣΙΑ, που αναφέρει ο Ν.Γ. Κοντός, ο Νίκος Ανδρέου και πολλοί άλλοι, έχουμε να γράψουμε τα εξής: Οπως απαντά το team του "PC Master" στην "Αλληλογραφία" στον Wintermute, για το ότι κανείς δεν βγαίνει να μοιράσει χιλιάρικα, έτσι και στο χώρο των υπολογιστών γιατί να μοιράσουν; Εδώ μιλάμε για δισεκατομμύρια, για μεγάλες επιχειρήσεις. Και ερωτούμε: Αν είχατε ο καθένας ένα μαγαζί, θα χαρίζατε εμπόρευμα; Νομίζουμε πως όχι... Τι σου λέει λοιπόν ο "μαγαζάτορας"; "Η τιμή είναι αυτή" - άντε και ένα μικρό σκόντο ή μικρή προσφορά. Δεν σε υποχρεώνουν να πάρεις π.χ. παπούτσια των πενήντα χιλιάδων δραχμών. Πάρε ό,τι βαστά η τσέπη σου... Τι θέλουμε να δείξουμε με όλα αυτά; Οτι, δυστυχώς για μερικούς, ευτυχώς για άλλους, η τεχνολογική εξέλιξη αναπτύσσεται σε ξέφρενους ρυθμούς και είναι "λίγο" δύσκολο το να τη σταματήσει κάποιος (ρόδα που ξεκίνησε δύσκολα σταματά). Αν ο κύριος Gates με τη Microsoft παρέμενε στάσιμος για μεγάλο χρονικό διάστημα -για χρόνια, ας πούμε-, σκεφθείτε ότι ο ίδιος ο κόσμος θα πίεζε τη Microsoft για κάτι καινούριο. Η, αν η Intel σταματούσε την εξέλιξη των επεξεργαστών, αργά ή γρήγορα κάποιος άλλος θα έβγαινε να συνεχίσει το έργο της. Αρα οι εταιρίες δεν σταματούν να εξερευνούν τα μυστικά της τεχνολογίας, ούτε επίσης σταματούν να πωλούν τα νέα προϊόντα τους, αντί να τα χαρίζουν. Αυτό δεν σημαίνει ότι καθετί καινούριο είναι και χωρίς προβλήματα, ειδικά στο χώρο αυτό. Εδώ παράγονται αυτοκίνητα ελαττωματικά, που μπορεί να στοιχίσουν τη ζωή κάποιου. Δεν σημαίνει ότι η τάδε εταιρία έβγαλε το τάδε προϊόν και... "τρέξτε κι όποιος προλάβει". Το λογικό είναι να περιμένει να περάσει λίγο ο καιρός, να πέσουν οι τιμές, να βγουν κάποια standards (έστω και για δύο μήνες) και μετά να κάνει τις ανάλογες κινήσεις. Τώρα, αν και πάλι φαίνονται σε κάποιον υπερβολικά όλα αυτά... εεε, βρε αδελφέ, μην αγοράσεις. Δεν σου έβαλαν το μαχαίρι στο λαιμό... Στο κάτω-κάτω της γραφής μην ασχολείσαι με υπολογιστές, άλλαξε χόμπι. Εχει δει κανείς κάποιο χόμπι που να είναι φθηνό ή να μην έχει κάποιου είδους κόστος;

Σχετικά με τις εξελίξεις, για αναρωτηθείτε λιγουλάκι όλοι, παλιοί και καινούριοι (ειδικά οι παλιοί) του χώρου, πώς είναι πιο ωραία; Με τους 8088, με μία μαύρη, άχαρη οθόνη, με έναν κέρσορα να αναβοσβήνει -και "βάστα, Τούρκε, να γεμίσω"- ή με τα πολύχρωμα σχεδιάκια της οθόνης, που πηγαίνει τρέχοντας κάποιος στον κολλητό του και του λέει: "Είδες, ρε, την 'τάδε' κάρτα οθόνης στην Α ή Β ανάλυση πόσο refresh rate έχει;" Που με λίγα click κάνεις διάφορα (περιορισμένα φυσικά, διότι στοχεύουν στην απλή χρήση και σε ευρύ φάσμα απλών -συνήθως- χρηστών), και όχι να πληκτρολογείς μισή μέρα μία εντολή (μαζί με τις παραμέτρους). Τι συσκευές θα μπορούσε να υποστηρίζει ο 8088 και τι ο "Xilium"; Διότι καλά τα χρώματα και αρώματα, αλλά φυσικά όλα έχουν το κόστος τους. Π.χ. ο "Xilium" θέλει hardware "βαρβάτο" (που συνεπάγεται χρήμα), MBs ατελείωτα (για να βλέπουμε την Α ή Β ανάλυση στα "τάδε" χρώματα ή τη λεπτομερειακή κίνηση (αλήθεια, τι λεπτομέρεια έδειχνε ο 8088;) και φυσικά συνοδεύεται από τα γνωστά προβλήματα και κολλήματα. Αν σας χάριζαν έναν 8088 και έναν Pentium στα 200, ποιον θα διαλέγατε; Μήπως τελικά η προτίμηση (στον 8088) δεν είναι και τόσο θέμα ιδεολογίας; Για να αναρωτηθείτε οι παλιοί, είστε σίγουροι ότι με τον 8088 δεν είχατε καθόλου προβλήματα; Δεν αντιλέγουμε, μπορεί να κρύβονται πίσω από όλα αυτά σκοτεινές δυνάμεις, αλλά και πότε δεν υπήρχαν; Κάποιοι προγραμματιστές ή γενικά κάποιοι ειδικοί του είδους, που έβγαζαν το ψωμί τους από το χώρο αυτό, μήπως βλέπουν να χάνουν τα "χρυσά κουτάλια"; Ειδικά τώρα, που ο καθένας (κι η κουτσή Μαρία) μπορεί λίγο-πολύ να ασχοληθεί και να καταφέρει κάτι; Διότι, από ό,τι ξέρουμε, την εποχή του 8088 υπήρχε και μια μυστικοπάθεια, τόσο στο software όσο και στο hardware, για μη μαθευτούν τα κόλπα και χάσουν "τη μάσα", όπως έχει ήδη αρχίσει και γίνεται. Για αναρωτηθείτε όλοι σας: Πόσο συχνά μεταφέρατε και μεταφέρετε τις γνώσεις σε άλλους...;

Πάντως, ένα είναι το σίγουρο: Η τεχνολογία, αφού ξεκίνησε, δεν σταματά... Για σκεφθείτε τι και πού θα ήμα-



στε τώρα χωρίς την ανακάλυψη της φωτιάς, που -όπως ξέρετε- ουκ ολίγες καταστροφές φέρνει. Καθετί έχει την καλή και την κακή πλευρά του. Προσπαθήστε να βλέπετε την καλή, από τη στιγμή που δεν είναι υποχρεωτικό να βλέπετε την κακή.

Οσο για το PnP, που αναφέρει ο Θέμης Πάνος, εμείς δεν έχουμε συναντήσει κανένα πρόβλημα. Εκτός από κάποιες περιπτώσεις για κάτι IRQ και DMA, τα οποία χρειάστηκε να καθοριστούν με χειροκίνητο τρόπο (λόγω πληθώρας συσκευών), κατά τα άλλα κανένα πρόβλημα. Καλό θα είναι, όταν ο αγοραστής αγοράζει κάποιες συσκευές-εξαρτήματα να κοιτά και τις συμβατότητες-standards. Το PnP έχει βγει για τέτοιου είδους (συμβατότητας) περιπτώσεις και δίνει και την εναλλακτική χειροκίνητη ρύθμιση, σε περίπτωση που κάτι δεν πάει καλά (βλ. Conflicts). Τι να τον κάνεις τον Cyrix, που είναι γρηγορότερος και φθηνότερος από τον αντίστοιχο Pentium (Intel), αν τα Windows τον "βλέπουν" ως 486, χωρίς να μπορείς να τρέξεις παιχνίδια και εφαρμογές φτιαγμένες για Pentium. Κακώς, κατά τη γνώμη μας.

Στο θέμα των παιχνιδιών, πρέπει να καταλάβετε ότι οι προτιμήσεις είναι προσωπικές και μόνο. Δεν μπορείτε να λέτε στον καθένα ότι ντε και καλά το Α ή το Β είδος είναι καλύτερο από το Γ, με τον τρόπο που έχουμε διαβάσει στο τρέχον και σε παλαιότερη τεύχη. Εχεις, κύριε, επιχειρήματα να μας πείσεις ότι το Α είδος είναι καλύτερο από το Β; Θα σου πούμε και μπράβο! Με τον τσαμπουκά, και να θέλεις να δεις ένα άλλο είδος παιχνιδιού από αυτό που σου αρέσει, δεν το κάνεις. Θα άρεσε σε κανέναν να προσπαθήσουν να του επιβληθούν με τον ίδιο τρόπο; Αρα, σωστά το "PC Master" κρατά μια μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών που αναφέρονται εντός της ύλης. Και καλά κάνει...

Ας αναφερθούμε λίγο στα δικτυακά παιχνίδια και το Internet, μια και θίγεται το θέμα από τον αινιγματικό "Wintermute". Πιστεύω ότι οι περισσότεροι πρέπει να βλέπετε ότι τα δικτυακά παιχνίδια έχουν φέρει κάποια επανάσταση, κάποιο άλλο ενδιαφέρον, βρε αδελφέ (όποιος έχει παίξει δικτυακό παιχνίδι ξέρει, όποιος όχι πρέπει να δοκιμάσει τουλάχιστο μία φορά - και υπάρχουν διάφορα ήδη δικτύου για να το κάνει αυτό). Το ίδιο είναι να παίζεις μόνος σου με έναν υπολογιστή που καταντά βαρετός και το ίδιο είναι να παίζεις με έναν αντίπαλο που έχει τη δική του προσωπικότητα, τη δική του φαντασία και το δικό του στιλ; Ουδεμία σχέση! (Ετσι δεν γινόμαστε και τόσο αντικοινωνικοί, κάτι που δυστυχώς αληθεύει.) Το Internet λοιπόν, Wintermute, είναι και αυτό μια "επιχείρηση". Οποιος θέλει παίρνει μέρος, όποιος δεν θέλει δεν ασχολείται καν (για surfing υπάρχει η θάλασσα). Σε έναν χώρο λοιπόν όπου ρέουν δισεκατομμύρια πληροφορίες και έρχονται σε επαφή χιλιάδες άνθρωποι, δεν σημαίνει ότι όλα και όλοι είναι σωστοί. Υπάρχουν και τα "σκάρτα" πράγματα. Στο χέρι του καθενός είναι να μπορεί να αποφεύγει αυτές τις



"κακοτοπιές". Υπάρχουν όμως και πληροφορίες που μπορούν να βοηθήσουν, να ενημερώσουν (και άλλα πολλά) κάποιον. Μην το γενικεύεις, λοιπόν. Ποιος είπε ότι το Internet βγήκε για να παίζονται δικτυακά παιχνίδια; Απλά παρέχει και αυτή τη δυνατότητα. Δεν ακούσαμε όμως να διαμαρτύρεται κανένας για τα αστρονομικά ποσά που πληρώνει κάποιος μηνιαίως για τη χρήση κινητού τηλεφώνου. Για όσους δεν γνωρίζουν, ρωτήστε όσους έχουν κινητό να σας πουν πόσα πληρώνουν.

Από πλευράς παιχνιδιών, παίζετε ό,τι σας γουστάρει και σας κάνει κέφι (έτσι και αλλιώς όλοι τα χιλιάρικά μας θέλουν, κύριε Ν.Γ. Κοντέ, στο χέρι σου είναι το πού και πότε θα δώσεις). Όσο για το κίνημα που αναφέρεις, θα σου προτείνουμε κάτι άλλο: Αν θες πράγματι να πολεμήσεις το κακό στη ρίζα του, φτιάξε κίνημα με άλλο χόμπι - π.χ. εκδρομές στον Παρνασσό ή ψάρεμα λίγο έξω από την Τζια (Κέα), ας πούμε (σκέψου το λόγο και θα δεις). Δεν χτυπάνε έτσι το κακό. Για φαντάσου να έχεις μοτοποδήλατο, να πάρεις χιλιάρα μηχανή και να ξαναπέσεις στο μοτοποδήλατο. Μόνο αν σταματήσουμε όλοι να ασχολούμαστε, μπορεί κάτι να γίνει.

Για να λυθούν κάποιες απορίες, να σας αναφέρουμε τα εξής: Είμαστε έξι άτομα 20-35 χρονών και κατά το 95% μας αρέσουν τα strategies και RPGs. Δεν σημαίνει ότι τα υπόλοιπα είδη δεν είναι αξιόλογα ή δεν "πουλάνε". Ο καλύτερος έχει Pentium 200MHz (σε πληροφορούμε, Ν.Γ. Κοντέ, ότι τρέχουν όλα τα παιχνίδια και χωρίς MMX) και ο χειρότερος 486... Έχουμε τη δυνατότητα να φτιάξουμε ένα μικρό δίκτυο τύπου Ethernet και ασχολούμαστε με δικτυακά παιχνίδια. Ασχολούμαστε με Η/Υ από χόμπι και δεν "τρέχουμε" να προλάβουμε τις εξελίξεις. Φυσικά ενημερωνόμαστε για τα συμβάντα του χώρου. Είμαστε κατά του μονοπωλίου της Microsoft και κάθε Microsoft, διότι μόνο εις βάρος μας βγαίνει, ενώ επίσης είμαστε αντίθετοι με τα "παιχνίδια" του κύριου Gates και κάθε Gates, αλλά -όπως αναφέραμε και προηγουμένως- κανένας δεν μας έβαλε το μαχαίρι στο λαιμό. Εννοείται ότι δεν έχουμε προσωπικά με κανέναν και τίποτα δεν γράφεται με κακία, οι ανωτέρω αναφερόμενοι απλά θίγουν θέματα που θέλαμε να σχολιάσουμε.

Σχετικά με το "PC Master", σας αγοράζουμε εδώ και πολλά χρόνια και σας διαβάζουμε (δεν αρκεί μόνο η αγορά του παιχνιδιού αλλά και η ανάγνωσή του). Εφόσον υποστηρίζετε ότι το περιοδικό το φτιάχνουμε εμείς οι αναγνώστες, προτείνουμε να χωρίσετε -όπως παλαιότερα- το περιοδικό σε "PC Master" (software και hardware) και "PC Games" (παιχνίδια για PC). Επίσης, μπορείτε να βάλετε ένα ερωτηματολόγιο ανά τρίμηνο ή εξάμηνο (μια και η τεχνολογία στο χώρο είναι και αυτή τόσο γρήγορη), όπου να αναφέρουμε εμείς οι αναγνώστες τις προτάσεις μας, τις αντιρρήσεις μας και -γιατί όχι;- να γίνεται και κάποιο ψήφισμα. Συγχαρητήρια για το περιοδικό, που όσο πάει

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

εξελίσσεται προς το καλύτερο, συγχαρητήρια και για τα fora που έχετε, όσο και αν έχουν προβλήματα (στο πρόγραμμα είναι και αυτά). Τι έγινε με τη σελίδα του "PC Master" στο Internet; Πολύ καλές όλες οι στήλες και... σας ζηλεύουμε για αυτό που κάνετε. Σας ευχόμαστε (μια και αρχίσαμε με ευχές το γράμμα) καλή υπομονή με εμάς τους αναγνώστες και καλή συνέχεια. Οσο για το γράμμα, αν θέλετε το δημοσιεύετε ή το κάνετε ειδική έκδοση ή best-seller ή ακόμα μπορείτε και να το πετάξετε - κάνετε ό,τι νομίζετε... Ελπίζουμε να σας κουράσαμε πνευματικά και να σας απασχολήσουμε μελλοντικά.

Χωρίς υστερόγραφα,
Με εκτίμηση,
D.H.G. The Barbarian (ο συντάξας)
POWER The Mage
KLAG The Electronic
THEMIS The Artist
BILL The Bard
ΓΙΩΡΓΟΣ Ο Πινόκιο

Φίλοι μας,
Το μόνο που σίγουρα δεν θα σκεφτόμαστε ποτέ να κάνουμε είναι το να πετάξουμε ένα τόσο ενδιαφέρον γράμμα όπως το δικό σας. Καθόλου δεν μας κουράσατε πνευματικά (αντίθετα, μας... εξασκήσατε, θα έγραφα) και αναμένουμε στα επόμενα τεύχη σχόλια από τους υπόλοιπους αναγνώστες μας. Καταγράψαμε τις προτάσεις σας, όσο δε για τη σελίδα του "PC Master" συντομότατα θα είναι και πάλι on-line.

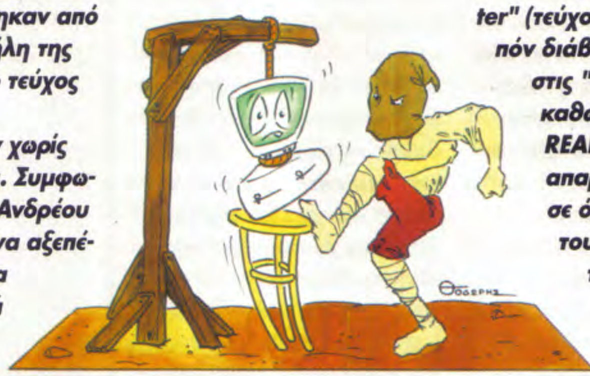
98 ΚΡΕΜΑΣΜΑΤΑ

Αγαπητό "PC Master", Αν και είμαι αναγνώστης σου αρκετά πρόσφατος, πήρα το θάρρος να σου γράψω, πρώτον για να σε συγχαρώ για την αξιόλογη ύλη σου αλλά και για να επισημάνω κάποιες "ανακρίβειες" που γράφηκαν από αναγνώστες στη στήλη της αλληλογραφίας στο τεύχος 94 (Απριλίου).

Θα αρχίσω λοιπόν χωρίς πολλές περιστροφές. Συμφωνώ με το φίλο Νίκο Ανδρέου ότι η Amiga ήταν ένα αξεπέραστο μηχάνημα για την εποχή της, αλλά αυτή τη στιγμή είναι πολύ-πολύ πίσω. Οσο για τον "αρχιαπατεώνα" (βλ. Bill Gates), πήρε το μάθημα, όταν σε επίσημη παρουσίαση των Windows 98 "κρέμασε" το σύστημα και δεν δούλευε τίποτα! Κατά τη γνώμη μου, αυτό το πλήγμα ήταν χειρότερο και από 10 τούρτες!

Η ιδέα πάντως να μας φιλοδωρείτε με μερικούς emulators -έτσι, για τους νοσταλγούς του παρελθόντος- είναι καλή.

Κάτι που μου έκανε εντύπωση ήταν το ότι κάποιος άλλος αναγνώστης αστειεύτηκε με το γεγονός ότι κάποιοι 15χρονοι αναγνώστες σου ασχολούνται με τους υπολογιστές εδώ και 10 χρόνια. Ειλικρινά, δεν βρίσκω κάτι κακό σε αυτό. Εγώ είμαι 16 χρονών και ασχολούμαι με υπολογιστές από 5(!) χρονών. Φυσικά είχα τον πατέρα μου που μου μετέδωσε το "μικρόβιο". Ετσι, 5 χρονών είχα τον Amstrad 6128, αργότερα τον Atari 1040 STe και αμέσως μετά κάποια μοντέλα της Amiga (500, 500+ και τη θρυλική 1200 με accelerator στα 50MHz). Φυσικά τώρα όλα αυτά είναι δυστυχώς παρελθόν, και είμαι στην ευχάριστη θέση να έχω ένα Pentium 233 MMX και να νοσταλγώ τα πρώτα βήματά μου στους Η/Υ.



ΥΓ. 1: Ευχαριστώ για τον πολύτιμο χρόνο που ξοδέψατε για να με διαβάσετε.
ΥΓ. 2: Ελπίζω για δημοσίευση! KEEP UP THE GOOD WORK!!!
Με εκτίμηση,
Απόστολος Αποστολίδης

Φίλε Απόστολε,
Χαιρόμαστε ιδιαίτερα όταν βλέπουμε γράμματα από αναγνώστες που έχουν αποκτήσει από τόσο νεαρή ηλικία το "μικρόβιο" του computing. Οσο για τους emulators, θα συνεχίσουμε τις τακτικές αναφορές μας σε αυτούς, αφού μας το ζητούν πολλοί φίλοι. Keep up the irons!

BATTLECRUISER PROBLEMS

Αγαπητέ κ. Κράτσα, Μετά από σχετικό e-mail που έστειλα στον κ. Σπύρο Παράσχη, ο οποίος γράφει τις "CD-ROM Pages" του περιοδικού "PC Master", εκείνος με παρέπεμψε σε εσάς ως πιο "ειδικό" πάνω σε τέτοια θέματα.

Θα σας ζητούσα λοιπόν να με βοηθήσετε στην αντιμετώπιση ενός προβλήματος σχετικά με το BattleCruiser 3000AD, το οποίο προσφέρεται σε δωρεάν full version στο CD-ROM του "PC Master" (τεύχος 94). Αφού λοιπόν διάβασα τις οδηγίες στις "CD-ROM Pages" καθώς και το σχετικό README, έκανα τις απαραίτητες αλλαγές σε ό,τι αφορά το path του CD-ROM μου και το path όπου βρίσκεται το παιχνίδι στο σκληρό, καθώς βέβαια και τη μετατροπή του σχετικού αρχείου σε ASCII.

Εχοντας κάνει όλες αυτές τις αλλαγές, δοκίμασα να τρέξω το παιχνίδι. Ενώ λοιπόν όλα έδειχναν να φορτώνουν κανονικά, τελικά πήρα ένα μήνυμα που ανέφερε ότι το πρόγραμμα δεν μπορεί να συνεχίσει, γιατί δεν μπορεί να ανοίξει το αρχείο bc3lib3.res, το οποίο όμως υπάρχει στον κατάλογο όπου έχει γίνει η εγκατάσταση.

Μήπως γνωρίζετε τι συμβαίνει; Ξέρω πως το BattleCruiser έχει πάρα πολλά bugs, αλλά θα σας παρακαλούσα να με βοηθήσετε. Ευχαριστώ για το χρόνο σας.
Φιλικά,
Ταμπακάκης Θρασύβουλος

Αγαπητέ φίλε,
Στη γραμμή "cdrom" του .ini αρχείου πρέπει να γράψεις το γράμμα που αντιστοιχεί όχι στο CD-ROM drive σου αλλά στο σκληρό δίσκο όπου έχεις εγκαταστήσει το παιχνίδι. Μετά από αυτή την αλλαγή, το παιχνίδι θα πρέπει να τρέξει κανονικά.

TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ
ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....ΠΟΛΗ: ....Τ.Κ.: ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ
Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

PC master CD-ROM — ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 75, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ....................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ....................ΠΕΡΙΟΧΗ....................Τ.Κ....................
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ..ΤΗΛΕΦΩΝΟ....................
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ..ΥΠΟΓΡΑΦΗ....................
❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος
ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

COMPUTER SHOPS

ΑΘΗΝΑ

ACTIVE COMPUTER SYSTEMS
Ασκληπιού 189, Τηλ.: 6462900

BIG CITY
Λ. Αλεξάνδρας 48, Π. Αρεως
Τηλ.: 8211117,
Fax: 8212484

DISCOVERY
Παπαρηγοπούλου 15, Τηλ.:
3312680, Fax: 3312682

E-MOTION
Λ. Συγγρού 5,
Τηλ.: 9248963

GAMEBUSTER II
Χαλκοκονδύλη 24-26, Τηλ.:
5242709

HARD & SOFT/ΚΥΡΗΚΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
Παρασίου 3, Αγ. Παντελεημονας 10440, Τηλ.: 8838510,
Fax: 8232432

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, Τηλ.: 3410940,
Fax: 3452386

MICROLAND
Βριλησσού 80, Τηλ.: 6459581,
Fax: 6461919

ΑΡΞΙΣ
Πατησίων 50, Τηλ.: 8253601-2,
Fax: 8253602

ΚΟΛΙΟΠΟΥΛΟΣ
Λ. Αλεξάνδρας 56, Τηλ.:
8238170, Fax: 8211354

ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ
Ζαΐμη 20, Τηλ.: 8841411-3,
Fax: 8838614

GAME BUSTER
Χαλκοκονδύλη 24-26
Τηλ.: 5242709

MULTIMEDIA CENTER
Β. Κωνσταντίνου 7, Τηλ.:
7259172, Fax: 7251784

Χ. ΑΣΑΡΛΗΣ
Ακαδημίας 96-98,
Τηλ.: 3815483, Fax: 3822478

ΝΙΚΑΜ
Αβέρωφ 25, Τηλ.: 8251497,
Fax: 8251497

OASIS COMPUTER SHOP AEBE
Μάρνη 1 & Πατησίων 10433,
Τηλ.: 5227591,
Fax: 5227592

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Μπόταση 4,
Τηλ.: 3828600, 3846083

ΠΛΑΙΣΙΟ
Service & Upgrade
Ζαΐμη 10, Αθήνα
Τηλ.: 3846483, 3846433,
3844001, fax: 3806928

SOFTWARE CENTER
Χαλκοκονδύλη 22,
Τηλ.: 5235260, Fax: 5235260

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ

MICROWINS
Τριπόλεως 44, 13561, Τηλ.:
2617525, Fax: 2617525

MULTINEDA
Αγ. Αναργύρων 5, Εμπ.
Κέντρο Αγ. Αναργύρων,
Τηλ.: 2636410, Fax: 2405803

TELECLUB
Κύπρου & Πλάτωνος 20
Τηλ.: 2619059

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

C-TEC
Αγ. Δημητρίου 56, Τηλ.:
9250264, Fax: 9737840

ΤΕΣΤ
Αγ. Δημητρίου 263, Τηλ.:
9885396, Fax: 9885792

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

CD-CORNER
Αγ. Ιωάννου 102
Τηλ.: 6012256

FUTURELAND
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342,
Τηλ.: 6015535, Fax: 6004221

KIDNET
Αγ. Ιωάννου & Σχολείου 2, Τηλ.:
6005380, Fax: 6005740

NET WALKER
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342,
Τηλ.: 6002058, Fax: 6001675

TOP SYSTEMS
Χαλανδρίου 5,
Τηλ.: 6006405, 6081096

ΑΙΓΑΛΕΩ

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 17, Τηλ.:
5987587, Fax: 5983717

CD-ROM Center
Ρήγα Φεραίου 25,
Τηλ.: 5312966

COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5313336
Fax: 5310419

D.C.S.
Μιλτιάδου 2, Τηλ.: 5313947
Fax: 5313598

INFOCOM AUTOMATION
Θηβών 339,
Τηλ.: 5390260

INTRASEC HELLAS
Νικολ. Πλαστήρα 87,
Τηλ.: 5914229

GAME BUSTER
Χρυσοστόμου Σμύρνης & Σμύρνης 14, Τηλ.: 5317240

MICROCHIP 5
Ιεράς Οδού 289, Τηλ.:
5313220, Fax: 5313323

OFFICELAND
Θηβών 305 & Πανοπούλου 6,
Τηλ.: 5611196, Fax: 5390334

SILICON STAR
Θηβών 322, Τηλ.: 5397071

TELECLUB
Θηβών 365
Τηλ.: 5316646, 5316645

ΑΛΙΜΟΣ

MULTIRAMA/ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Βουλιαγμένης 534, Τηλ.:
9966660

ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ

ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Αργολίδος 22,
Τηλ.: 6480501

BIT & BYTE
Λασκάρεως 41, Τηλ.: 6424150,
Fax: 6411629

COMPUTER POWER
Πλατεία Αγ. Δημητρίου, Τηλ.:
6443181

INFOTEL
Λάμψα 11, Τηλ.: 6496172, Fax:
6496112

LEX COMPUTERS SYSTEMS
Κηφισίας 27α, Τηλ.: 6429600,
Fax: 6429477

RANDOM
Λ. Αλεξάνδρας 9, 11473, Τηλ.:
6461266, Fax: 6461267

SILICON STAR
Πανόρμου 4, 11522, Τηλ.:
6466811, Fax: 6464794

UNITECH INTERNATIONAL
Αρκαδίας 16, Τηλ.: 7488881,
Fax: 7488882

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

KIM DATA SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 64,
Τηλ.: 9952410,
Fax: 9943396

MICROCHIP COMPUTER SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 42, 16451,
Τηλ.: 9961945-7

PANSYSTEM
Λ. Βουλιαγμένης 583, Τηλ.:
9962680, Fax: 9962646

PC WORKS
Χρυσοστόμου Σμύρνης 28,
16452, Τηλ.: 9936811, Fax:
9936811

TELECLUB
Γερουλάνου 85
Τηλ.: 9946271-2

ΓΡΑΜΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Αργυρουπόλεως 20, Τηλ.:
9957657

ΑΣΠΡΟΠΥΡΓΟΣ

G.P. PRECIOUS
Πλάτωνος 1, Τηλ.: 5575733,
Fax: 5575733

ΑΧΑΡΝΑΙ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί,
Τηλ.: 2400690-1

NETWORK
Ηρ. Πολυτεχνείου 7, Τηλ.:
2400686, Fax: 2463479

ΒΟΥΛΑ

BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Βασ. Παύλου102-104,
Τηλ.: 9659413,
Fax: 9659414

ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ

DBS
Λ. Πεντέλης 34,
Τηλ.: 6894470, Fax: 6894471

ΒΥΡΩΝΑΣ

COMPUTER STORM
Χρ. Σμύρνης 8 & Ηπείρου 1,
16231, Τηλ.: 7265979, Fax:
7265978

ΓΑΛΑΤΣΙ

AVAX-SKI COMPUTERS
Λαμπρινής 39, 11146, Τηλ.:
2133883, Fax: 2133883

FIBER COMPUTER SYSTEMS
Αγ. Γλυκερίας 17, Τηλ.:
2137500, Fax: 2137537

ΓΛΥΦΑΔΑ

E-MOTION
Ι. Μεταξά 19
Τηλ.: 8980169, Fax: 8982484

ALGETRONICS
Ι. Μεταξά 39, Εμπ. Κέντρο
ΠΛΑΖΑ, Τηλ.: 8945079

PLAY CENTER
Μυστρά 114, Τηλ.: 9603701

TELECLUB
Γιαννιτσοπούλου 3
Τηλ.: 9681626

ΓΟΥΔΙ

BABYLON COMPUTERS
Νικ. Ξυλούρη 7-9, 15773, Τηλ.:
7489622-3, Fax: 7487083

ΔΑΦΝΗ

ASMACOM HELLAS
Τηλ.-Fax: 9765992-3

COMPUMASTER
Ιμβρου 17, Τηλ.: 9768684

INTERGRADE
Εθν. Μακαρίου 29-31, 17235,
Τηλ.: 9710473, Fax: 9251261

ΕΛΕΥΣΙΝΑ

C.D.S. COMPUTER APPLICATION
Ελ. Βενιζέλου 4, Τηλ.: 5541336,
Fax: 5546078

ΜΕΤΡΩ ΕΠΕ
Χατζιδάκη & Παγκάλου, Τηλ.:
5540870, Fax: 5540292

ΕΞΑΡΧΕΙΑ

ALPHA COMPUTER
Στουρνάρη 7, Τηλ.: 3838795,
Fax: 3838693

A.S. ELECTRONICS
Μπόταση 4, Τηλ.: 3828000

CD-CORNER
Μπόταση & Στουρνάρη
Τηλ.: 3840482

COMPUPLUS
Στουρνάρη 21, Τηλ.: 3845265

COMPUTER SUPPORT
Μπόταση 5, Τηλ.: 3801076,
Fax: 3302221

COSMODATA
Στουρνάρη 27, Τηλ.: 3815921,
Fax: 3815905

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS
Στουρνάρη 9, 10683, Τηλ.:
3833357, Fax: 3843561

DATAPOINT
Μπόταση & Σολωμού, Τηλ.:
3303039

INFOWORLD
Μετσόβου 26, Τηλ.: 8254726,
Fax: 8254726

INFOWORLD
Ζαΐμη 28, 10683, Τηλ.:
8236141, Fax: 8236141

ISO TECHNICA
Μπόταση 14, Τηλ.: 3304570, Fax: 3304570

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Μπόταση 4,
Τηλ.: 3828600, 3846083

MICROPOLIS I
Στουρνάρη 49, Τηλ.: 3841188, Fax: 3841282

MULTIMEDIA CENTER
Σολωμού 34, Τηλ.: 3300330 Fax: 3300331

MULTIRAMA
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, Τηλ.: 3829106

NEW CREATION
Στουρνάρη 27γ, 10682, Τηλ.: 3304640-1, Fax: 3304618

PACOLASER
Μπόταση 2, Τηλ.: 3815808, Fax: 3816302

RAM SHOP ΕΠΕ
Σουλτάνη 19, 10682, Τηλ.: 3843636, Fax: 3303111

S.H.S. ΕΠΕ
Μπόταση 18 & Στουρνάρη, Τηλ.: 3304500, Fax: 3304505

SILICON VALLEY
Μπόταση 14, Τηλ.: 3802397

SMART OFFICE
Στουρνάρη 57, Τηλ.: 5245784, Fax: 5222120

TRANSPUTER COMPUTER SHOP
Στουρνάρη 17α,
Τηλ.: 3812302

VERTIGO ΕΠΕ
Μπόταση 6,10682, Τηλ.: 3824536, Fax: 3806801

WING COMPUTERS
Σολωμού 24, Τηλ.: 3844072, Fax: 3844072

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΥΛΙΚΑ
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3816232, Fax: 3812064

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΑΕ
Στουρνάρη 37Β, 10682, Τηλ.: 3829629, Fax: 3817950

ΟΜΙΛΟΣ ΕΠΙΧ/ΣΕΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Σολωμού 29, Τηλ.: 3304527-9, Fax: 3812064

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α. & ΣΙΑ ΟΕ
Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, 10682, Τηλ.: 3841826, Fax: 3848254

ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS
Στουρνάρη 24, Τηλ.: 3844001, Fax: 3831816

ΖΩΓΡΑΦΟΥ

COMPUTER LINE
Αμφιγενείας 3, Τηλ.: 7488875, Fax: 7488875

FILE.64
Ηρ. Πολυτεχνείου 64,
Τηλ.: 7716850, Fax: 7716335

SOFTDESIGN COMPUTERS
Γ. Παπανδρέου 2, Τηλ.: 7779451, Fax: 7779451

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Πολυτεχνειούπολη (εντός ΕΜΠ) Τηλ. κέντρο: 3809821, fax: 3848254

TELECLUB
Δημοκρατίας 14 & Λεωφ. Παπάγου
Τηλ.: 7484977

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

CENTRAL COMPUTER SHOP
Πανταζή 2α, Τηλ.: 9765996, Fax: 9765315

MICRO CHOICE
Πύργου 1, 16345, Τηλ.: 9941611, Fax: 9941611

MICROCHIP 8
Πρωτόπαππα 59, Τηλ.: 9968008

SMM
Λ. Βουλιαγμένης 401, Τηλ.: 9710512, Fax: 9705171

ΙΛΙΣΙΑ

KIM DATA SYSTEMS
Μιχαλακοπούλου 38, Τηλ.: 7216318, Fax: 7212637

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

BALDER COMPUTER SYSTEMS
Δοϊράνης 148 & Σκρα, 17673, Τηλ.: 9578785, Fax: 9578785

COMMERCIAL FUTURE LINE
Λασκαρίδου 99,
Τηλ.: 9598530, Fax: 9588118

COMPULAND
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 9565284, Fax: 9565284

CYBERLINE COMPUTERS
Σαπφούς 104 & Ματζαγριωτάκη, 17676, Τηλ.: 9531002, Fax: 9531003

IDEAL SOFT
Αργυρουπόλεως 9, Τηλ.: 9579015, Fax: 9576454

ISOTECHNICA
Θησέως 302
Τηλ.: 9304024, fax: 9304255

MEDIA STORE
Λυκούργου 97-99,
Τηλ.: 9560789

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Θησέως 146 (Πλ. Δαβάκη),
Τηλ.: 8034850

ONE WAY
Λασκαρίδου 112
Τηλ.: 9565383, 9565683

SECTOR C & P
Δοϊράνης 70, Τηλ.: 9578720, Fax: 9581215

TELECLUB
Θησέως 60
Τηλ.: 9574371, 9588503

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
Θησέως 62,
Τηλ.: 9531817, Fax: 9531818

ΚΑΤΩ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, 11853,
Τηλ.: 3410940-1, Fax: 3452386

MICROCHIP 10
Χαμοστέρνας 24,
Τηλ.: 3412800

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

AM COMPUTERS
Παπανικολή 32 , Τηλ.: 4618252

COMPUTERLAND SERVICES
Αντ. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Τηλ.: 4003878, Fax: 4003878

ΚΗΦΙΣΙΑ

DATA GATE
Ελ. Βενιζέλου 139,
Τηλ.: 6203929

ONE WAY
Κασσαβέτη 9 Τηλ.: 6234077

MEDIA INTERACTIVE
Λ. Κηφισίας 232 (Εμπορικό κέντρο "ΠΛΑΤΑΝΟΣ")
Τηλ.: 8084564

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Λ. Κηφισίας 328, Τ
ηλ.: 6233183

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Κολοκοτρώνη 10, Τηλ.: 6231854

SOFTWARE CENTER
Κηφισίας 263
(Εμπ. Κέντρο SEE & SHOP)
Τηλ.: 8018978

ΚΟΛΩΝΑΚΙ

ALFA SOFT
Ηροδότου 8, Τηλ.: 7227205, Fax: 7222462

ΚΟΛΩΝΟΣ

A.S. ELECTRONICS
Λένορμαν 166, 10444, Τηλ.: 5253353, Fax: 5253353

FREE BYTES
Β. Ηπείρου 62, Τηλ.: 5132673

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Λένορμαν 166, Τηλ.: 5253353

T & K
Λένορμαν 145 & Τριπόλεως, Τηλ.: 5251942, Fax: 5125600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ

AM COMPUTER
Ταξιαρχών 142, Τηλ.: 5398572, Fax: 5983717

WING COMPUTER
Γρηγ. Λαμπράκη 153,
Κορυδαλλός, Τηλ.: 4940047

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΙΡΑΙΑ
Καρυταίνης 2 & Ταξιαρχών, Τηλ.: 4966696

ΚΥΨΕΛΗ

MF SYSTEM (ΜΙΧΑΛΗΣ ΦΩΤΟΓΛΟΥ)
Λέλας Καραγιάννη 14,
Τηλ.: 8564265

ONE WAY
Φωκίωνος Νέγρη 9 & Αγαθουπόλεως Τηλ.: 8561366-7

TELECLUB
Κυψέλης 22 & Ύδρας
Τηλ.: 8842998

ΛΑΜΠΡΙΝΗ

DIGITAL EXCHANGE
Συρακουσών 97, Τηλ.: 2182894, Fax: 2183639

ΜΑΡΟΥΣΙ

DISCOVERY
Κηφισίας 83, Τηλ. κέντρο: 808745

INFOTRUST
Γράμμου & Κηφισίας 73, 15124, Τηλ.: 8020663, Fax: 8025132

MEDIAGORA
Κηφισίας 62, Τηλ.: 6808590, Fax: 6808591

ΔΙΟΔΟΣ
Τηλ.: 8050178, Fax: 8051341

ΕΠΙΛΟΓΗ
Β. Σοφίας 64, 15124, Τηλ.: 8065575, Fax: 8062262

ΜΕΛΙΣΣΙΑ

MULTIRAMA
Λ. Δημοκρατίας 36, Τηλ.: 8034850

ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ

ΠΛΑΙΣΙΟ
Φαβιέρου 5,
Τηλ.: 2892000-30

ΜΟΣΧΑΤΟ

CD LAND
Ρήγα Φεραίου 32,
Τηλ.: 9380347, Fax: 9308924

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ

ASTRA ELECTRONICS
Τηλ.: 6205339

E-MOTION
Χ. Τρικούπη 151
Τηλ.: 8001140, 8001795

ONE WAY
Χ. Τρικούπη 135

ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ

AVIA COMPUTER CENTER
Αλ. Παναγούλη 37, Τηλ.: 2717530, Fax: 2717530

COMPUTER ALFA
Λ. Ηρακλείου 266, Τηλ.: 2717663, Fax: 2717663

CYBERLAND COMPUTER & SOFTWARE
Λυκούργου 46, Τηλ.: 2719923-4, Fax: 2719924

GAME BUSTER
Παλαιών Πατρών Γερμανού 13
Τηλ.: 2719793

OFFICE DATA SERVICE
Σινώπης 61, Τηλ.: 2757821, Fax: 2770209

SILICON STAR
Ελ. Βενιζέλου 140,
Τηλ.: 2720091

ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ

COMPUTER CORNER
Αγ. Σοφίας 98,
Τηλ.: 9317800

DATA ELECTRONICS
Ανδριανουπόλεως 25α, Τηλ.: 9370368

GAMEBUSTER
Ομήρου 41-43, 17121, Τηλ.: 9310576

I/O SYSTEMS-MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24, Τηλ.: 9328433, Fax: 9328433

MEDIA INTERACTIVE
Ομήρου 41-43
(Εμπορικό κέντρο ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ)
Τηλ.: 9310576

MICROCHIP
Βίαντος 14, Τηλ.: 9311313, Fax: 9311313

SYSTEMS TECHNOLOGY
Βίαντος 16, Τηλ.: 9311312, Fax: 9313221

TECHNICOM
Πλαστήρα 129, 171 22
Τηλ.: 9560317
Fax: 9309638

Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ

MICROCHIP GROUP
MICROCHIP COMPUTERS ΕΠΕ
Λ. Ηρακλείου 389, Τηλ.: 2851401-3

INFINITUM
Σωτ. Πέτρουλα 8, Τηλ.: 2776453, Fax: 2779137

NETCOM
Πευκών 96, Τηλ.: 2812933

ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

AVIETTE
Καλλιρρόης 22α, Τηλ.: 9221331, Fax: 9248231

PENTAGON
Λ. Συγγρού 5, Τηλ.: 9223079, Fax: 9243172

SILICON STAR
Ηλία Ηλιού 8,
Τηλ.: 9212121

Ν. ΨΥΧΙΚΟ

MICROCHIP GROUP
MICROCHIP, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ, Μεσογείων 245

ΝΙΚΑΙΑ

COMPUTER ALFA
Πλ. Δαβάκη 5, Τηλ.: 4951455, Fax: 4951455

M.B. COMPUTERS
Γρεβενών 72, Τηλ.: 4921600, Fax: 4921600

MICROCHIP 7
Π. Ράλλη 114, Τηλ.: 4945520, Fax: 4945520

OFFICE DATA SERVICE
Π. Ράλλη 453, Τηλ.: 4913411, Fax: 4251171

RAD HARDWARE & SOFTWARE
Π. Ράλλη 219, Τηλ.: 4912088, Fax: 4928432

SYMMETRY COMPUTER & SOFTWARE
Π. Ράλλη 329, Τηλ.: 4922813, Fax: 4922813

NIKAIA COMPUTERS
Π. Ράλλη 170, Τηλ.: 4965511, Fax: 4951816

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

CD-CORNER
Ιφικράτους 10

OPTION SYSTEM & SOFTWARE
Φιλολάου 38, Τηλ.: 7521209, Fax: 7521209

ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ

2 A&D COMPUTERS
Εσπέρου 25-27, Τηλ.: 9824376, Fax: 9824376

COMPUTER CLUB
Κονίτσης 14, Τηλ.: 9429233

ΠΑΤΗΣΙΑ

ΧΑΡΤΣΙΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
Επιδάμνου 25, Τηλ.: 2280432, Fax: 2024368

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

COMPUTER ALFA
Τσαμαδού 71, Τηλ.: 4225207, Fax: 4225503

DATA FIRST
Δεληγιώργη 120, Τηλ.: 4131356

DATABIT
Βασ. Γεωργίου 13 & Δεληγιώργη, Τηλ.: 4226343

I.B.S.
Γρ. Λαμπράκη 112-114, Τηλ.: 4177364, Fax: 4132231

INTERGRAL COMPUTING SYSTEMS
Λ. Χατζηκυριάκου 15-17, Τηλ.: 4283816, Fax: 4183816

GAME BUSTER
Κουντουριώτου 166
Τηλ.: 4113723

MICROCHIP
Σαχτούρη 92 & Αποστόλη 47, Τηλ.: 4280146, Fax: 4280147

MICROPOLIS II
Μπουμπουλίνας 34, Τηλ.: 4297176, Fax: 4297167

MULTIMEDIA WORLD
Αφεντούλη 10, Τηλ.: 4182123, Fax: 4287157

PC SOLUTIONS
Χαρ. Τρικούπη 15, Τηλ.: 4286181, Fax: 4286181

PENTA SYSTEMS
Τσαμαδού 67 & Υψηλάντου 110, Τηλ.: 4226526, Fax: 4226528

SILICON STAR
Πραξιτέλους 165-167,
Τηλ.: 4297801

SILICON STAR
Φίλωνος 99, Τηλ.: 4227290, Fax: 4227289

STEP
Ακτή Μουτσοπούλου 36, Τηλ.: 4184391, Fax: 4184391

TELECLUB
Κουντουριώτου 165-168
Τηλ.: 4227379 (5 γραμμές), Fax: 4131168
Τμήμα χονδρικής: Τηλ.: 4131169

ΑΝΑΛΥΣΙΣ
Ομ. Σκυλίτση 48, Τηλ.: 4114396, Fax: 4114312

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

CD-CORNER
Καλαμών 8

DATA POWER
25ης Μαρτίου 36, Τηλ.: 5762867, Fax: 5762819

DMS LOGIC
Κωνσταντινουπόλεως 228 και Θηβών, Τηλ./Fax: 5734411

ELEC HELLAS
Βασ. Αλεξάνδρου 64, Τηλ.: 5717517, Fax: 5752986

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Θηβών 248,
Τηλ.: 5782119

MICRO ADVICE
Αιμ. Βεάκη 23, Τηλ.: 5745210,

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Θηβών 177, Τηλ.: 5781528

PC-CENTER ΕΠΕ
Αιμ. Βεάκη 49, 12134, Τηλ.: 5746543, Fax: 5739371

SIL TECH
Πελασγίας 96, Τηλ.: 5743025, Fax: 5743807

TELECLUB
Παν. Τσαλδάρη & Κ. Βάρναλη
Τηλ.: 5782379, Fax: 5726089

ΣΕΠΟΛΙΑ

ΙΝΦΟΔΟΜΗ
Δυρραχίου 23 & Πρωτομάχους, Τηλ.: 5254188, Fax: 5253547

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

BIG CITY
Κηφισίας 286, Σίδερα Χαλανδρίου Τηλ.: 6848007-8, fax: 6848008

CD-CORNER
Βασ. Γεωργίου 40 & Βαλαωρίτου 7, Τηλ.: 6801771

DI-MICRO
Κονίτσης 4, Τηλ.: 6845457, Fax: 6833044

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Μεσογείων 283, Τηλ.: 6745588

ONE WAY
Βασ. Κωνσταντίνου 39
Τηλ.: 6800640-2

P & G COMPUTERS
Κεφαλληνίας 72,
Τηλ.: 6774250, Fax: 6719440

TOP COMPUTER
Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6,
Τηλ.: 6858689, Fax: 6892545

ΧΟΛΑΡΓΟΣ

BSI
17ης Νοεμβρίου 126, Τηλ.: 6511826

COMPUTERS SYSTEMS
Περικλέους 56, Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

INFOLAB
Μεσογείων 320, Τηλ.: 6544693, Fax: 6516268

TOP SYSTEMS
Περικλέους 56, (2ος όροφος CHOLARGOS CENTER) Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

ΨΥΧΙΚΟ

ΠΛΑΙΣΙΟ
Ομήρου 5, Τηλ.: 6779200-3

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

BIG CITY
Α. Σβώλου 1 & Α. Παπανδρέου 212, Νεάπολη, Τηλ.:031-637618, fax: 031-638013

COMPUTECH
Κασσάνδρου 108, Τηλ.: 031-249386, Fax: 031-249386

CYBERDOME
Παύλου Μελά 24,
Τηλ.: 031-276898

DATABIT
Τυρολόης 58, Τηλ.: 031-948639, Fax: 031-918639

DATASTATION
Καρακάση 14, Τηλ.: 031-310846

DATAWORKS COMPUTERS
Αγ. Δημητρίου129, Τηλ.: 031-248028

DISCOVERY
Εγνατίας 69
Τηλ. κέντρο: (031) 287960

E-MOTION
Αγγελάκη 10
Τηλ.: 031-234444, fax: 031-239794
Βενιζέλου 44, Αμπελόκηποι
Τηλ.: 031-727320, Fax: 031-727330

EVRESIS
Εθν. Αντίστασης 15, Σίνδος, Τηλ.: 031-796906

GAME CONNECTION
Αλ. Σβώλου 55, Τηλ.: 031-286991

GLOBAL
Νεμέας 26, Τηλ.: 031-322971, Fax: 031-322970

GLOBAL ΕΠΕ
Αλ. Παπαναστασίου 108, Τηλ.: 031-323683, Fax: 031-323320

GAME BUSTER
Βασ. Όλγας 168
Τηλ.: 031-414731

MICROCHIP CPM ΕΠΕ
Φιλιππουπόλεως 71
Τηλ.: 031-748751-61

TELECLUB
Βασ. Γεωργίου 23
Τηλ.: 031-859386, fax: 031-850974

Α. ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9,
Τηλ.: 031-279079, Fax: 031-264856

ΜΕΤΡΟΝ
Εθν. Αμύνης 15, Τηλ.: 031-264608

ΔΙΚΤΥΟ Ι
Νεστ. Τύπα 21, Τηλ.: 031-422005, Fax: 031-422577

ΔΙΚΤΥΟ ΙΙ
Πασαλίδου 82, Τηλ.: 031-454547, Fax: 031-454665

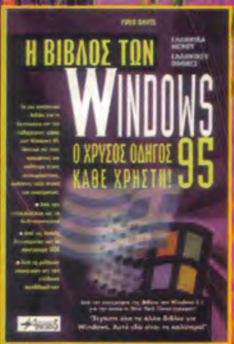
ΙΔΕΟΓΡΑΜΜΑ
Ν. Φωκά 11, Τηλ.: 031-224732, Fax: 031-287801

NEW LOGIC
Τσιμισκή 3,
Τηλ.: 031-551184-7

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Εθν. Αμύνης 40, 546 21
Τηλ. κέντρο: (031) 243660, fax: (031) 263153

STOILAS MULTIMEDIA
Χαλκιδικής 85,
Τηλ.: 031-863555, Fax: 031-863442









Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

A1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ 3.100
Σελίδες 106

A2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ ...6.200
Σελίδες 384

WINDOWS

B1. WINDOWS 95 P.G 3.900
Σελίδες 350

B2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.200
Σελίδες 248

B3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 160

B4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.800
Σελίδες 448

B5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 ....8.800
Σελίδες 736

WORD PROCESSORS

Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ .... WORD 7 & WORD 97.......6.800
Σελίδες 576

Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 318

Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 ....3.800
Σελίδες 216

Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 ....4.800
Σελίδες 304

Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...6.200
Σελίδες 528

GRAPHICS & CAD

E1. 3D STUDIO MAX 12.500
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916

E2. COREL DRAW 7 ....7.900
Σελίδες 624

E3. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 4.600
Σελίδες 384

E4. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 .....6.200
Σελίδες 356

E5. PHOTOSHOP 3.................5.200
Σελίδες 244

E6. 3D STUDIO 3&4...............9.300
Σελίδες 750

E7. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 4.200
Σελίδες 334

E8. AUTOCAD 14 ....6.500
Σελίδες 400

E9. LIGHTWAVE 3.200
Σελίδες 120

E10. COREL DRAW 8...............8.500
Σελίδες 600

E11. COREL DRAW 8 σε μία εβδομάδα 5.200

SPREADSHEETS

Z1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G. 3.500
Σελίδες 248

Z2. MICROSOFT EXCEL 97 ....4.800
Σελίδες 256

DATABASES

H1. MICROSOFT ACCESS 97..5.800
Σελίδες 276

H2. SQL 5.200
Σελίδες 226

DTP

Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH 5.200
Σελίδες 288

ON-LINE & INTERNET

I1. WEB GUIDE 6.200
Σελίδες 320

I2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY 9.300
Σελίδες 520

I3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET.............3.300
Σελίδες 112

I4. NETSCAPE NAVIGATOR ...3.300
Σελίδες 112

I5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET.................9.300
Σελίδες 640

I6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ 6.800
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 400

I7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ 3.300
Σελίδες 136

I8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML..........................3.300
Σελίδες 152

I9. GRAPHICAL CLIENTS.......3.300
Σελίδες 136

I10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET 3.900
Σελίδες 120

I11. WWW BROWSERS 3.300
Σελίδες 156

I12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC..............3.300
Σελίδες 122

B U S I N E S S

BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...................4.800
Σελίδες 256

Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING 2.800
Σελίδες 104

Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ...........................2.800
Σελίδες 108

Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ............................4.100
Σελίδες 234

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

P1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ 3.100
Σελίδες 104

P2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ 2.800
Σελίδες 104

P3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ 2.800
Σελίδες 96

P4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ 4.100
Σελίδες 200

P5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ 4.800
Σελίδες 302

P6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ......4.800
Σελίδες 342

P7. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ 8.000
Σελίδες 384

P8. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ..............4.100
Σελίδες 216

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Σ1. Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL...................4.100
Σελίδες 232

Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 102

Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 100

Σ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ...................2.800
Σελίδες 102

Σ5. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ...4.100
Σελίδες 208

Σ6. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ ..2.800
Σελίδες 120

Σ7. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 4.100
Σελίδες 280

MANAGEMENT

T1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ..............4.100
Σελίδες 168

T2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT.................2.800
Σελίδες 112

T3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS....................2.800
Σελίδες 112

T4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ 2.800
Σελίδες 108

T5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ 2.800
Σελίδες 100

I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.300
Σελίδες 106

I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.900
Σελίδες 152

I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.300
Σελίδες 112

I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.300
Σελίδες 120

I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω...........................3.300
Σελίδες 144

I18. INTERNET EXPLORER 4....................3.300
Σελίδες 152

I19. FRONTPAGE 98 ....3.300
Σελίδες 144

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
Σελίδες 396

K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.900
Σελίδες 176

K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
Σελίδες 324

Λ2. INTRANETS......................5.600
Σελίδες 394

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ.......................3.900
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. COBOL ANSI 85 ....6.800
Σελίδες 512

M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
Σελίδες 214

M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
Σελίδες 360

M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
Σελίδες 368

UNIX

N1. UNIX................................9.300
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....3.100
Σελίδες 120

SOFTWARE

S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5″

S2. ASTROCHART................12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5″

S3. VISUAL WINDOWS PRO (Win 3.11 & 95) v. 40....39.700
Νέα, επαγγελματική έκδοση
Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5″

S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι..........................15.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5″

S5. STOCK MANAGEMENT SUPER...........................49.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3.5

S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5″

S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ..........................9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ 9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ.........................3.000

S11. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ...12.000
Διατίθεται σε CD-ROM

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200
Σελίδες 408

O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100
Σελίδες 364

O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ ..3.900
Σελίδες 278

O4. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 3.900
Σελίδες 182

O5. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS.......................4.000
Σελίδες 204

O6. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ...................3.900
Σελίδες 232

O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.900
Σελίδες 188

O8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.900
Σελίδες 432

T6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ................4.100
Σελίδες 224

T7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.800
Σελίδες 96

T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ........2.800
Σελίδες 100

T9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.800
Σελίδες 102

T10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.800
Σελίδες 102

T11. PROJECT ΝΩΕ 4.100
Σελίδες 256

T12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 88

T14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 4.100
Σελίδες 216

T15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.800
Σελίδες 150

T16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.800
Σελίδες 100

T17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ.........................2.800
Σελίδες 96

T18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 112

T19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ 2.800
Σελίδες 98

T21. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ....................2.800
Σελίδες 135

T22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.800
Σελίδες 100

T23. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...4.100
Σελίδες 264

ΔΙΑΦΟΡΑ

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ..........4.800
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 10.900
Σελίδες 928

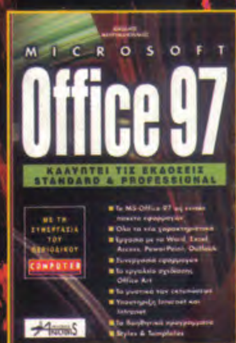
Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 358

Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
Σελίδες 350

Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ..................3.800
Σελίδες 280









Για πρώτη φορά σε CD-ROM όλη η ιστορία του ελληνικού μπάσκετ και οι σημαντικότερες στιγμές του.

Μία συμπαραγωγή των εταιριών EXODUS A.E. και COMPUPRESS A.E.

Supported by Web CD technology
Τα σημαντικότερα στοιχεία θα ανανεώνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα μέσω Internet.

- *1.100 φωτογραφίες, 3D animation, ηχητικά εφέ, video στιγμιότυπα άνω των 30 λεπτών*
- *Όλοι οι αγώνες των ελληνικών ομάδων στα ευρωπαϊκά κύπελλα*
- *Οι αγώνες και το αναλυτικό ιστορικό της εθνικής ομάδας*
- *Οι αγώνες του πρωταθλήματος Α1 κατηγορίας*

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

ΑΝΑΠΤΥΞΗ: EXODUS A.E., Φιλολάου 40, 116 33 Αθήνα, Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506

COMPUPRESS A.E.:
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801761
ΛΙΑΝΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801487

S11. τιμή: 12.000δρχ.

B A C K L I S T

- BL1. ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS ....4.800 — *Σελίδες 350*
- BL2. WINDOWS NT P.G. ....3.900 — *Σελίδες 442*
- BL3. WINDOWS 3.1 POWER TOOLS ....9.300 — *Σελίδες 1.024*
- BL4. WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — *Σελίδες 198*
- BL5. ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) ....8.300 — *Σελίδες 750*
- BL6. MS DOS 6 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — *Σελίδες 192*
- BL7. MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ ....4.800 — *Σελίδες 314*
- BL8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 ....6.200 — *Σελίδες 462*
- BL9. WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ ....5.100 — *Σελίδες 300*
- BL10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS ....5.800 — *Σελίδες 226*
- BL11. COREL DRAW 6 ....7.900 — *Σελίδες 624*
- BL12. COREL DRAW 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — *Σελίδες 344*
- BL13. AUTOCAD 13 C4 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — *Σελίδες 264*
- BL14. PHOTOSTYLER 2 ....6.200 — *Σελίδες 226*
- BL15. AUTOCAD 13 ....6.200 — *Σελίδες 448*
- BL16. EXCEL 5.0 FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ ....7.900 — *Σελίδες 580*
- BL17. EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ ....4.800 — *Σελίδες 378*
- BL18. EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — *Σελίδες 184*
- BL19. CLIPPER 5.2 ....3.900 — *Σελίδες 232*
- BL20. DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ ....5.800 — *Σελίδες 386*
- BL21. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ ....5.200 — *Σελίδες 216*
- BL22. PAGEMAKER 5.0 ....5.200 — *Σελίδες 300*
- BL23. INTERNET P.G. ....3.900 — *Σελίδες 384*
- BL24. INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ ....4.800 — *Σελίδες 340*
- BL25. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET ....3.900 — *Σελίδες 224*
- BL26. INTERNET EXPLORER ....3.300 — *Σελίδες 112*
- BL27. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600 — *Σελίδες 324*
- BL28. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3 ....6.200 — *Σελίδες 412*
- BL29. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ ....5.800 — *Σελίδες 350*
- BL30. NORTON UTILITIES ....3.500 — *Σελίδες 412*
- BL31. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ ....6.800 — *Σελίδες 530*

Power Pack

Με μια κίνηση **ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ** στο Internet



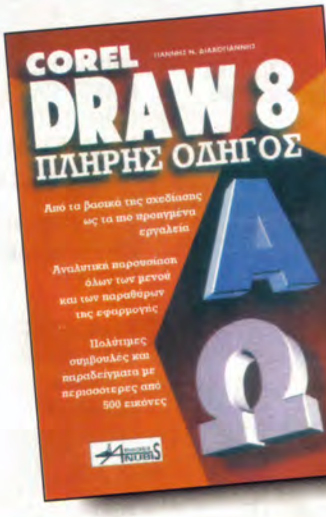
Περιλαμβάνει:

- Το POWER CD-ROM με όλες τις ρυθμίσεις και αυτόματη εγκατάσταση των απαραίτητων εφαρμογών (E-mail, WWW, Newsgroup, FTP). Περιέχει: Internet Explorer 3.02 & Internet Explorer 4.0 και τα δημοφιλέστερα προγράμματα για το Internet. WIN 3.11 & 95
- Αυτόματη εγγραφή στο Internet μέσω του δικτύου CompuLink & πλήρες manual χρήσης.
- Δώρο πρόσβαση στην BBS & πλήρες manual χρήσης.

PP1. 12μηνη Συνδρομή τιμή: 67.000δρχ.
PP2. 6μηνη Συνδρομή τιμή: 38.000δρχ.
PP3. 3μηνη Συνδρομή τιμή: 21.000δρχ.

COMPULINK NETWORK

Corel Draw 8



Η ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΟΛΥ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

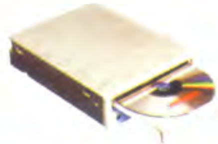
ΕΦΤΑΣΕ!

ΕΝΑΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ ΞΕΡΟΥΝ ΤΙ ΨΑΧΝΟΥΝ

E10. ΤΙΜΗ: 8.500 δρχ.

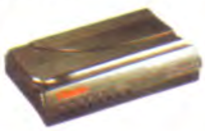
Software Center



HARD DISKS

QUANTUM 2,1 SE ULTRA..........47.000
QUANTUM 3,2 SE ULTRA..........52.500
QUANTUM 4,3 SE ULTRA..........60.000
QUANTUM 6,4 SE ULTRA..........86.500
QUANTUM 8,4 SE ULTRA........110.900
WD 3,2 ULTRA..........................55.500



MODEMS

US ROBOTICKS 56K
EXT. VOICE................................46.500
SUPRA 33600 INT. VOICE.........21.000
SUPRA 33600 EXT. VOICE........26.500
ZOOM 33600 EXT......................35.500
CINA ACTION 33600 EXT. 30.000
CINA ACTION 55600 INT. 22.900



SCANNERS

HEWLETT PACKARD 5P 68.000
HEWLETT PACKARD 6100 ......197.000
AVISION 9600dpi 35.000

CASES

MINI TOWER 200W.....................8.500
MIDI TOWER 200W.....................9.500
MIDI TOWER ATX 200W 15.900

ΦΤΙΑΞΤΟ ΜΟΝΟΣ ΣΟΥ

MONITORS

MONITOR DIGITAL 14" 39.900
EIZO F35 15" 125.500
EIZO F55 17" 195.000
EIZO F56 17" 253.000
EIZO F67 19" 365.000
EIZO T67S 20" 583.000
SONY 100GST 15" MULTI.......129.000
SONY 200GST 17" 240.000
PHILIPS 15"..............................75.000
NOKIA 449XA+ 15" MULTI 120.000
VIEW SONIC E655 15"..............88.900
VIEW SONIC G655 15" 95.900
GOLD STAR 15"........................69.000
GOLD STAR 17".......................140.000



ΚΑΡΤΕΣ ΟΘΟΝΗΣ

CL 5446 1(2) PCI........................7.900
VIRGE 3D DX 64 BIT 2(4)MB 11.500
VIRGE 3D DX 64 BIT 4MB.........15.500
DIAMOND STEALTH II
S220 4MB 32.500
DIAMOND STEALTH
VIPER 4MB 48.000
MATROX MILLENIUM II 4MB 51.000
MATROX MYSTIQUE 220 4MB.....37.000
INTEL i740 4MB SGRAM AGP 37.900
VooDooRUSH PCI 4(6)..............37.900

CPU

INTEL MMX 166MHz.................33.000
INTEL MMX 200MHz.................38.500
INTEL MMX 233MHz.................53.000
INTEL PENTIUM II 233MHz.......85.000
INTEL PENTIUM II 266MHz.......94.000
INTEL PENTIUM II 300MHz.....141.000

SERVICE

PRINTERS

EPSON STYLUS 400 ....56.000
EPSON STYLUS 600 ....76.000
EPSON STYLUS 800 ....120.000
EPSON STYLUS PHOTO 93.000
HP DESKJET 670C 54.900
HP DESKJET 690C+ 63.000
HP DESKJET 720C 79.900



ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

16 BIT COMPATIBLE 5.000
SOUND BLASTER 16 BIT...........11.000
SOUND BLASTER VIBRA
16 BIT 13.000
SOUND BLASTER AWE
64 P'n'P 22.900
SOUND BLASTER AWE 64
GOLD 45.000

SIMMs

4MB EDO 72 PIN BRAND 3.500
8MB EDO 72 PIN BRAND 4.000
16MB EDO 72 PIN BRAND 7.500
32MB EDO 72 PIN BRAND 14.500
16MB EDO 168 PIN SD RAM 9.500
32MB EDO 168 PIN SD RAM 15.500
64MB EDO 168 PIN SD RAM 38.000

ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ CD-ROM GAMES

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΜΕ 1.500 ΔΡΧ.

CD-ROMs

HITACHI 16 x 16.900
TOSHIBA 24x 22.500
GOLD STAR 24x.........................21.000
HITACHI 24x 20.000
TOSHIBA 32x 26.900
PLEXTRO SCSI 32x 51.000
RECORDER YAMAHA
4260 SCSI 2-2-6 ....153.000
RECORDER YAMAHA
400 SCSI 4-6 ....129.900
DYD-ROM TOSHIBA 123.900



MOTHERBOARDS

VX PRO 512K WITH SOUND 22.500
LUCKY STAR............................20.000
SOYO 5EA5 ....23.000
SOYO 5BT5 ....30.000
QDI TITANIUM IE......................27.000
QDI TITANIUM IB+ 30.500
QDI TITANIUM 2B ATX 30.500
QDI LEGEND 5 για
PENTIUM II ATX........................42.900
QDI LEGEND 1 για
PENTIUM II ATX........................48.500
QDI LEGEND 3 για
PII ATX ATI PRO 4M 84.000

SCSI CONTROLLERS

ADAPTEC 3940-S/W 109.500
ADAPTEC 3940W WIDE-S/W.....111.500
ADAPTEC 2940 ULTRA WIDE 60.500
DAWI PCI SCSI ULTRA
WIDE - S/W..............................42.500

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ

VISA

- ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22 ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ.: 5233835 - 5235260 - 5234645
- ΚΗΦΙΣΙΑΣ 263 ΚΗΦΙΣΙΑ - ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ SEE & SHOP - ΤΗΛ.: 8018978